MAGAZINE
KAPPA
16
OTTOBRE 1993
LIRE 4.500
GUNDAM 0080
3x3 OCCHI
Compiler
Oh mia Dea!
KODANSHA
KC
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno II
NUMERO 16 - OTTOBRE 1993

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico e Supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione:
Serena Varani
Consulenza Tecnica:
Francesca Capoccia
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Mauro Daviddi
Sabrina Daviddi

Hanno collaborato a questo numero:
Cedric Littardi, Orlando Manzi, Simona Stanzani, Samuele Gardenghi, il Kappa

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

Gundam 0080 - E finalmente ci siamo arrivati! Dopo mille funamboliche trattative con il Giappone, possiamo finalmente presentarvi la versione ufficiale a fumetti della fortunata serie di OAV dedicata a Gundam 0080, reincarnazione del più realistico dei robot giganti mai apparsi sugli schermi televisivi italiani. Siamo alla fine dell'anno 0079 dello U.C. (Universal Century, ovvero Secolo Universale) e le vicende che vi stiamo per presentare si svolgono parallelamente alla guerra del Gundam televisivo, e che coinvolgeranno un tranquillo Side (ovvero una colonia spaziale artificiale) nel grande conflitto tra il principato di Zion e la Federazione Terrestre. Ma ora, poche ciance: godetevi il primo episodio e poi correte a leggere il massiccio dossier a colori in *Anime*, che vi chiarirà tutto in merito a questa nuova saga. Buona lettura!

3x3 Occhi - Pai è l'ultima esponente della tribù himalayana dei triclopi, un popolo di creature dotate di un terzo occhio che conferisce loro poteri inimmaginabili; Yakumo è stato salvato dalla morte da Pai, che ne ha assorbito l'anima, facendolo però diventare un 'wu', un essere immortale con il compito di proteggerla. Insieme partono alla ricerca di un modo per diventare esseri umani. Venuti in possesso della Statua dell'Umanità, i due sperano ora di poter trovare il modo di diventare esseri umani; ma anche il 'wu' del Demone Sovrano brama la statua per poter resuscitare il proprio signore, e radunare sotto di lui tutte le creature dell'ombra presenti al mondo...

Oh mia Dea! - Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme. Belldandy si 'iscrive' poi magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti, tranne quella della affascinante Sayoko Mishima, che cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla giovane dea per non perdere il titolo di "Reginetta dell'Università"... Ma un bel giorno la sorella maggiore di Belldandy, Urd, decide di andare a far visita ai nostri amici, e allora iniziano i guai...

Compiler- I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro Compiler e Assembler, due aliene giunte sulla Terra con il compito di conquistarla. I loro poteri derivano da una serie di dischetti che conferiscono alle due poteri inimmaginabili. Ma la missione fallisce, e così il Gran Consiglio decide per punizione di cancellarle definitivamente. A svolgere il compito sono inviati due scapestrati sicari, Bias e Directory, che riescono con sistemi tutt'altro che ingegnosi a... invadere casa Igarashi!!

KAPPA MAGAZINE
Numero sedici
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero sedici
IN QUESTO NUMERO:

GLI EPISODI:
Trap
da Compiler vol. 1 - 1991
Cena di Natale
"Christmas wa Bashitto Kimete Dinner o"
Gundam 0080 - La guerra in tasca
Gundam 0080 - Pocket no Naka no Senso
da Aa! Megamisama vol. 2 - 1990
Vagabondo
"Meiso"
da 3x3 Eyes vol. 2 - 1989
COVER: Gundam 0080 © Sunrise/Sotsu Agency

KAPPA-O TECNICO

Mentre il celeberrimo *Salone di Lucca* è ormai alle porte (vi aspettiamo dal 29 ottobre al 1 novembre compresi), ci è appena giunta notizia della soppressione di *Expocartoon*, la manifestazione che si sarebbe dovuta tenere a Roma a metà novembre, morta sul nascere a causa della solita e irrefrenabile crisi economica. L'appuntamento con Lucca sarà quindi il nostro trampolino ufficiale per il lancio delle novità autunnali, nonché la solita scusa per vederci e divertirci insieme. La cittadina toscana, poi, tornerà a vivere anche di notte con le feste Star Comics in programma al circolo Mirò (per sapere dove e quando, veniteci a trovare allo stand), dove celebreremo tra canti e balli il ritorno di **Gundam** in Italia! Su questo numero inizia la prima saga dedicata al mitico mobilsuit, adattamento ufficiale di una strepitosa serie animata prodotta alla fine degli anni Ottanta per il mercato degli OAV. Troppo tempo abbiamo dovuto aspettare per goderci le avventure del robot che ha ridefinito la fantascienza animata, molto più del previsto. Mai la concorrenza ha agito in maniera così bassa e meschina per boicottare una casa editrice nella contrattazione di una serie a fumetti. Informazioni false e tendenziose che non sono certo servite per infangare il nostro nome, dato che fortunatamente sono sempre i fatti ad avere l'ultima parola. Come ultima carta, poi, la concorrenza ha tentato l'arma del deterrente psicologico, criticando vergognosamente ciò che non poteva avere. Be', come al solito lasciamo a voi l'ultima parola: leggetelo e già che ci siete gustatevi anche il coloratissimo dossier in *Anime*. Noi ci limitiamo a ringraziare chi di dovere per un ritardo di quasi un anno, che ci ha permesso di rendere **Kappa** una rivista a tutto campo, sia per la scelta dei titoli proposti, che per gli articoli raccolti in *Anime*. Un appuntamento che si rinnova continuamente anche sul piano redazionale, infatti, e che oggi può vantare anche la tanto attesa rubrica dedicata ai CD! Un esordio di ben due pagine per *Karaoke* (no, non temete, Fiorello non ci ha raggiunti in redazione!), che parte alla grande con una serie che dovreste ben conoscere: **Orange Road**! Non ultima, nella nostra 'rivista nella rivista', la presentazione di **JoJo**, che presenteremo in anteprima sempre a Lucca nella nuova collana mensile **Action**. Prima dei saluti, infine, vi ricordiamo che il prossimo appuntamento con **Kappa** in edicola è tra appena un paio di settimane. Un appuntamento molto speciale che si chiama **Kappa** 16 e 1/2!

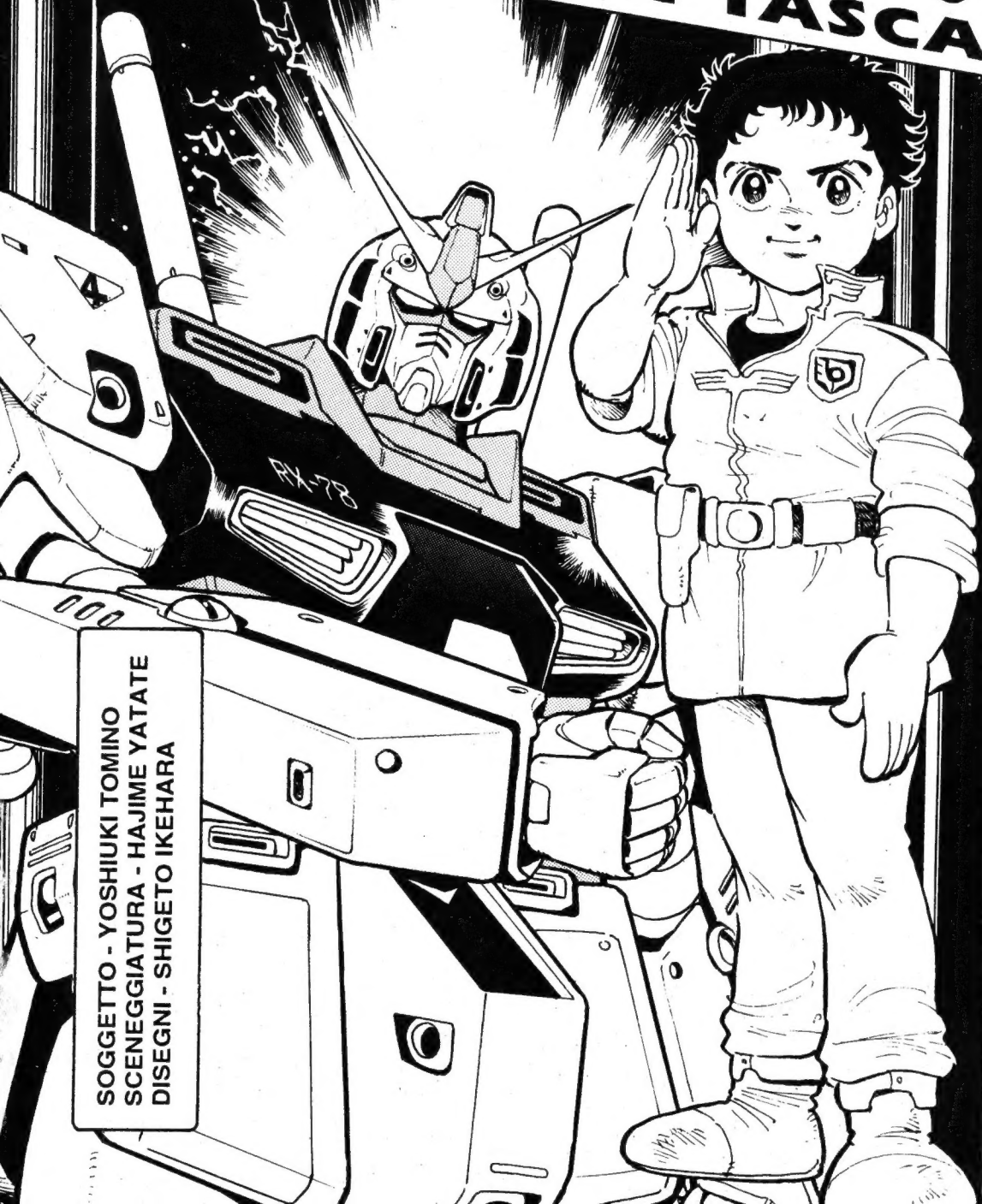
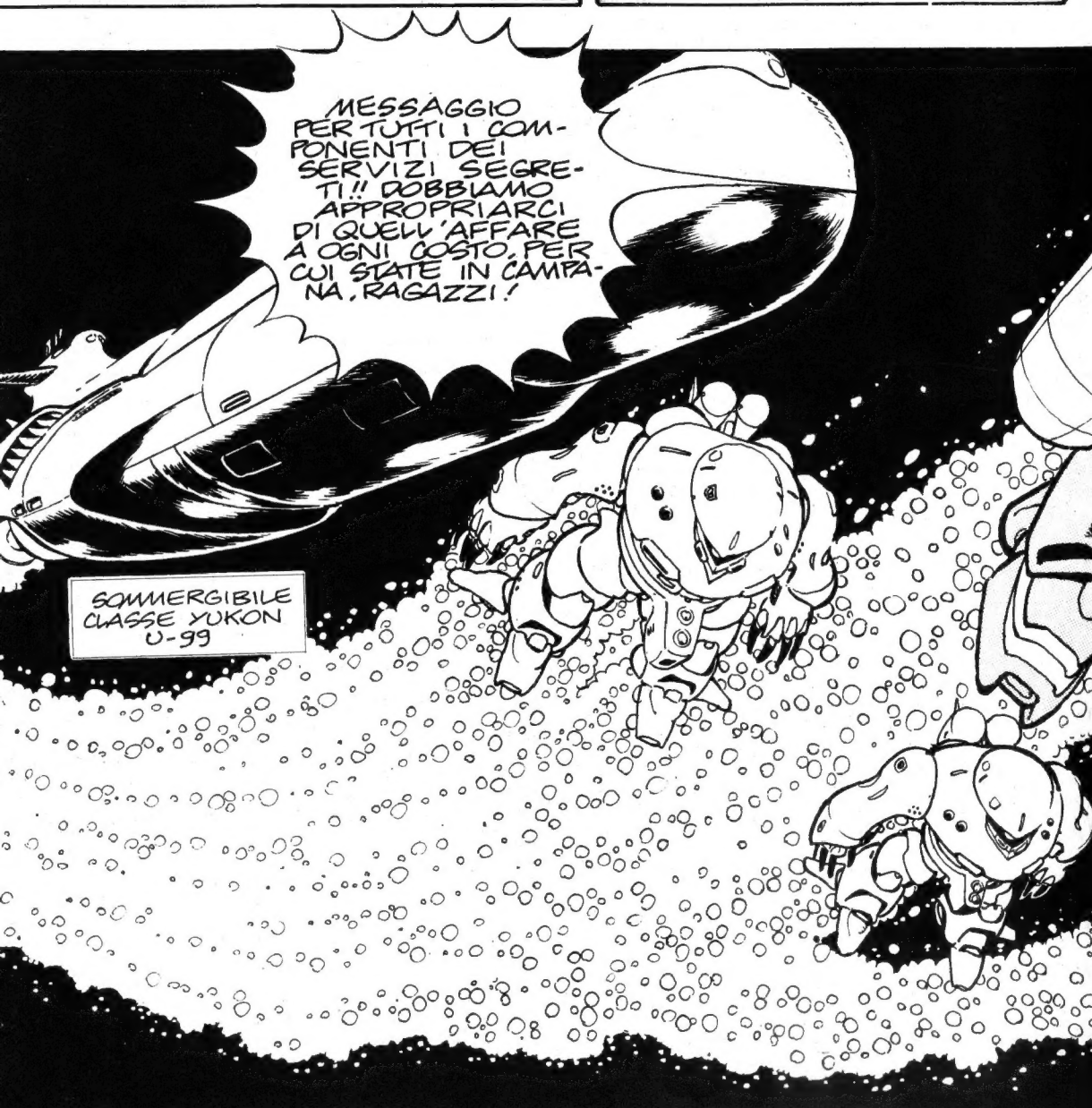
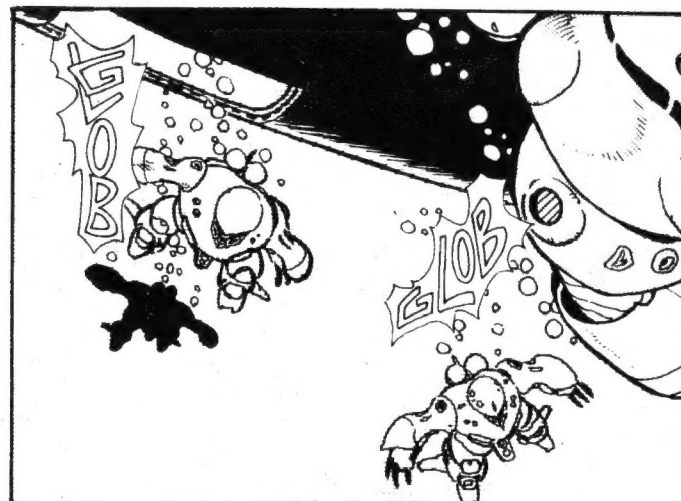
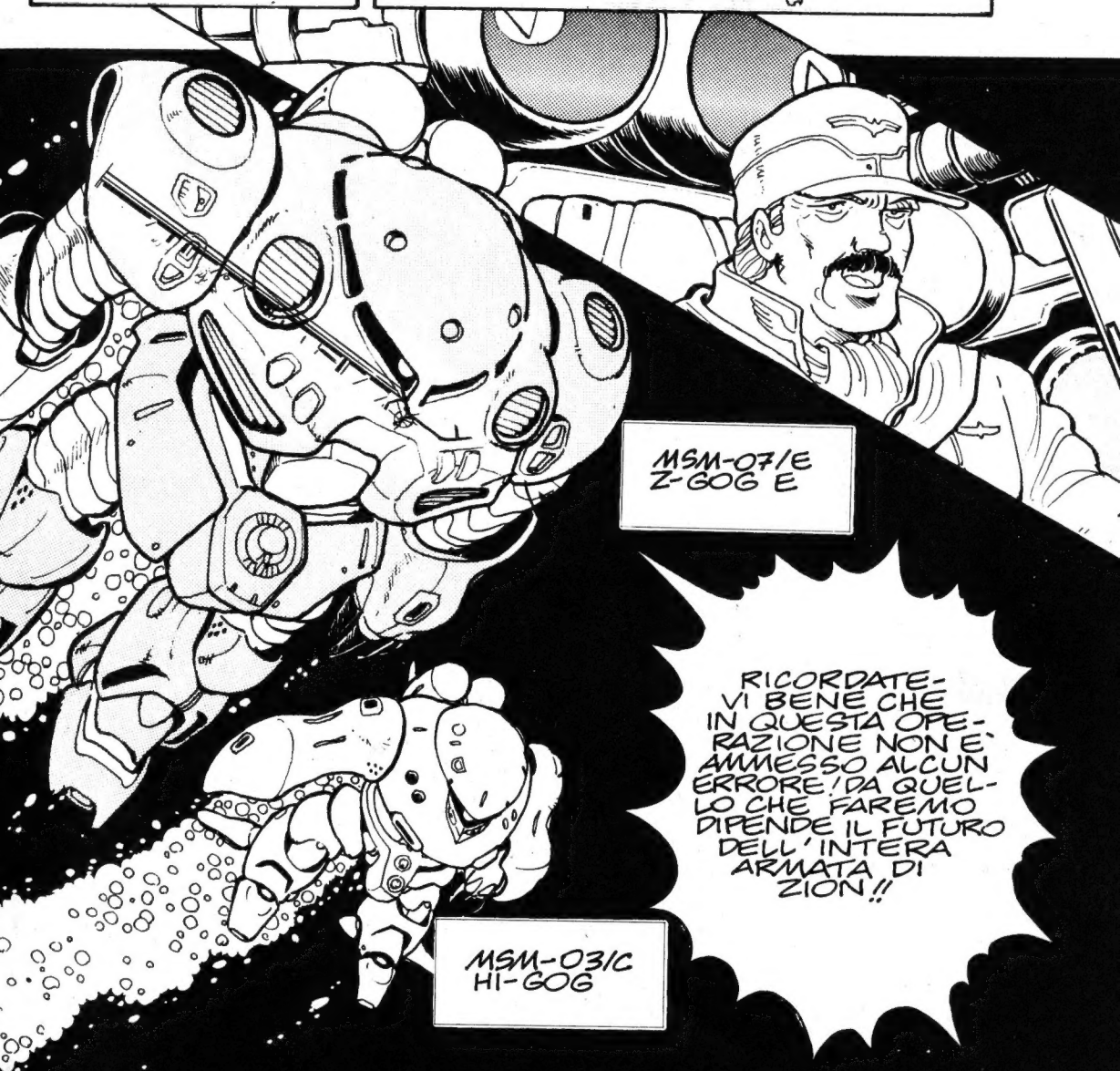
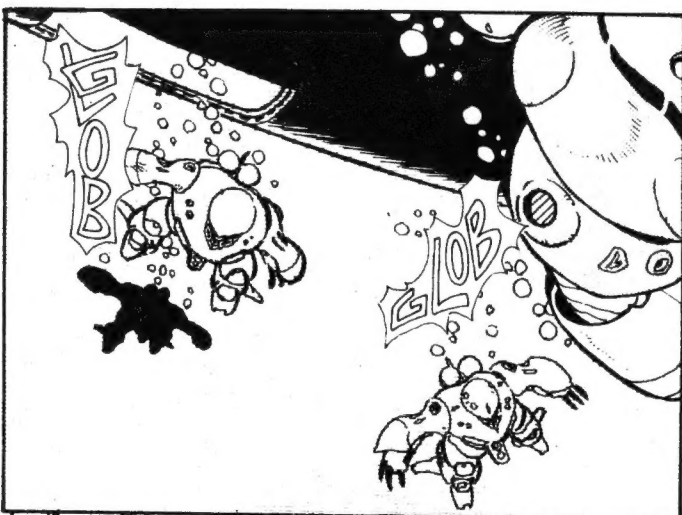
Kappa boys

«Sono i fatti che contano»
Roberto "Freak" Antoni

Graffi & Graffiti

Certe storie, si sa, colpiscono dritto al cuore, facendo leva su quei sentimenti che in fondo fingiamo di non provare. Mentre le leggi, le guardi, le ascolti, succede di viverle così intensamente da non riuscire a scindere il valore oggettivo dell'opera da un mero e illusorio trasporto mentale. Sono così belle e imperdibili che entrano direttamente nel compartimento 'storie belle e imperdibili' da cui di solito non escono più. Le si dimentica, non si rivelano funzionali nemmeno per una bella citazione e, cosa ben peggiore, non si ha mai voglia di riprenderle in mano, per non rischiare di rompere il ricordo dolce e trasognato che in mancanza d'altro c'eravamo costruiti. In fondo sono le peggiori.
Altre storie, invece, non si fermano al cuore, ma scendono più in basso picchiando forte allo stomaco. Mentre le leggi, le guardi, le ascolti, succede di irritarsi a tal punto da voler desistere dal continuare. Si chiude il libro, si cambia canale, si spegne lo stereo, ancora nauseati da certi passaggi eccessivamente crudi. Si fa di tutto per dimenticarle, ma non ci si riesce. Si torna a provare rabbia, tensione, prendendole e lasciandole più volte fino al 'punto di non ritorno' quando d'un fiato si arriva alla parola fine. Certo, l'amaro in bocca ci accompagna per un po', ma quando passa ci si ritrova a consigliarle agli amici, a rivivere gli stimoli subliminali nascosti in esse. Di solito opere di questo tipo passano da un ripiano all'altro della libreria senza mai trovare una sistemazione definitiva.
Ho già parlato di Ryu Murakami e del suo pessimo *Tokyo Decadence*, e questa lunga premessa potrebbe sembrare fuori luogo se riferita proprio all'autore giapponese. Invece **Blu quasi trasparente** (in originale *Kagirinaku Toomei ni Chikai Blu*), approdato in libreria nella torrida estate di quest'anno, è una prova più che evidente del genio di un uomo capace come pochi altri di produrre una prosa apparentemente spontanea, ma in realtà intensa e ricca di spunti riflessivi. La droga, il sesso, lo sbando di giovani della strada calati in un'atmosfera schiettamente 'rock and fuck', così come mai era stata narrata prima. Riferimenti alla musica, all'attualità, l'alienazione di un popolo da poco scampato alla tragendia della guerra (e almeno per una volta, l'insopportabile quanto martellante riferimento all'atomica non funge da sterile pretesto narrativo) che trova una via d'uscita nelle allucinazioni sintetiche, nell'erotismo esasperato, nella mercificazione del corpo e dello spirito. Una storia che qualsiasi genitore sconsiglierebbe al proprio figlio e che solo in forma di romanzo riesce a vivere senza visti censori, un libro che in realtà potrebbe offendere solo i deboli di stomaco o i fighetti meno emancipati, i pochi che ancora credono che fuori il mondo sia una bella avventura. Il fatto poi che Murakami l'abbia scritto nel 1976, a soli ventiquattro anni, può dare adito a due sole ipotesi: la prima è che una senilità precoce quanto impietosa lo abbia colto negli ultimi anni, la seconda è che il giovane abbia realmente vissuto come il protagonista (che, neanche a dirlo, si chiama Ryu) e che abbia scritto il romanzo in questione sotto l'effetto di qualche pastiglia di Nibrole.
Un libro che ha scosso il Giappone, la cui vittoria del prestigioso premio letterario Akutagawa scatenò le ire di molti componenti della giuria, che per protesta consegnarono le dimissioni. Un successo editoriale senza pari che vanta anche l'attribuzione del Premio Gunzo, il primo assegnato all'autore per questo romanzo.
Le scelte stilistiche semplici e lineari, che sbattono però il lettore di fronte a una durissimo realtà, accompagnate dall'attenzione per il quotidiano e dalla maniacale ricerca del particolare, poi, fanno di **Blu quasi trasparente** un'opera quasi minimalista, quando la corrente narrativa si sviluppò in America solo negli anni Ottanta.
L'unico rimpianto è di non sapere che fine hanno fatto Reiko, Yoshiyama, Kei, Moko, Kazuo, tutti i compagni di viaggio di Ryu, e non ultima Lily, alla quale in fondo questo libro è dedicato.

Massimiliano De Giovanni

Ryu Murakami
BLU QUASI TRASPARENTE
Rizzoli, 234 pagine, lire 20.000

GUNDAM 0080
LA GUERRA IN TASCA
RX-78
SOGGETTO - YOSHIUKI TOMINO
SCENEGGIATURA - HAJIME YATATE
DISEGNI - SHIGETO IKEHARA

ANNO 0079 U.C.
MARE ARTICO
SQUADRA CYCLOPS, PRONTI ALLA PARTENZA!
CLANK
GLOB
GLOB
MESSAGGIO PER TUTTI I COMPONENTI DEI SERVIZI SEGRETI!! DOBBIAMO APPROPRIARCI DI QUELL'AFFARE A OGNI COSTO, PER CUI STATE IN CAMPANA, RAGAZZI!
SOMMERGIBILE CLASSE YUKON U-99
MSM-07/E Z-GOG E
RICORDATEVI BENE CHE IN QUESTA OPERAZIONE NON È AMMESSO ALCUN ERRORE! DA QUELLO CHE FAREMO DIPENDE IL FUTURO DELL'INTERA ARMATA DI ZION!!
MSM-03/C HI-GOG

ANNO 0079 U.C.
MARE ARTICO

SQUADRA CYCLOPS, PRONTI ALLA PARTENZA!

MESSAGGIO PER TUTTI I COMPONENTI DEI SERVIZI SEGRETI!! DOBBIAMO APPROPRIARCI DI QUELL'AFFARE A OGNI COSTO, PER CUI STATE IN CAMPANA, RAGAZZI!

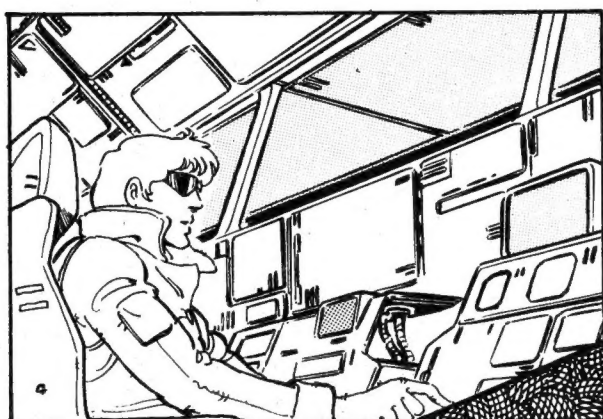
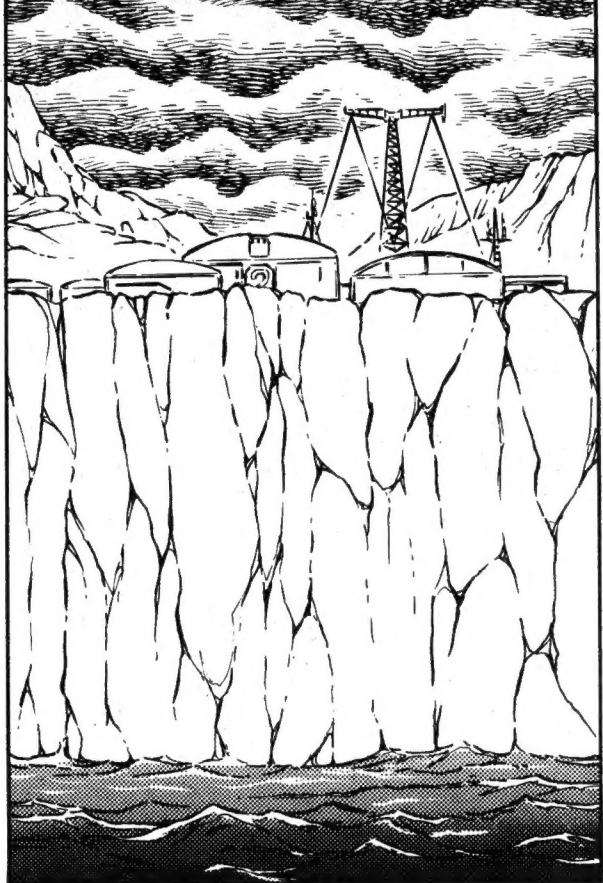
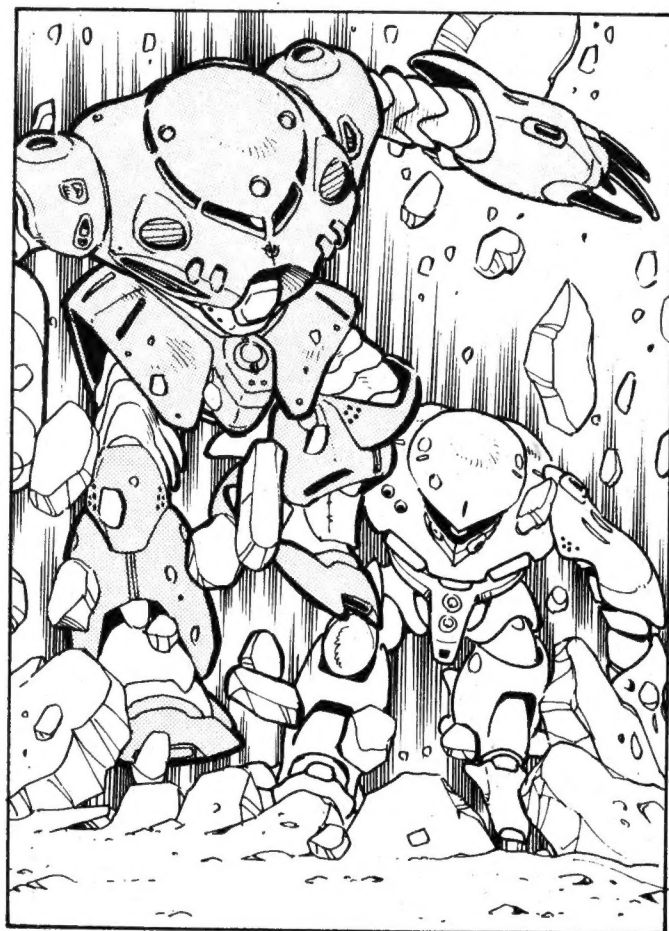
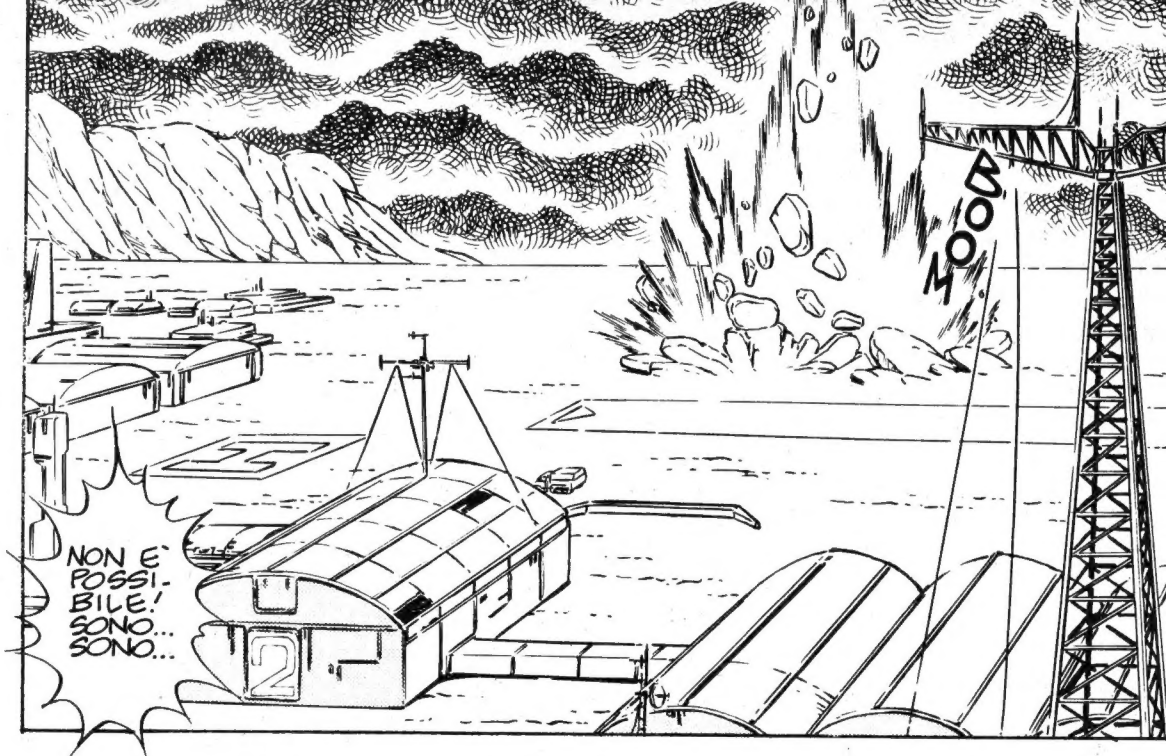
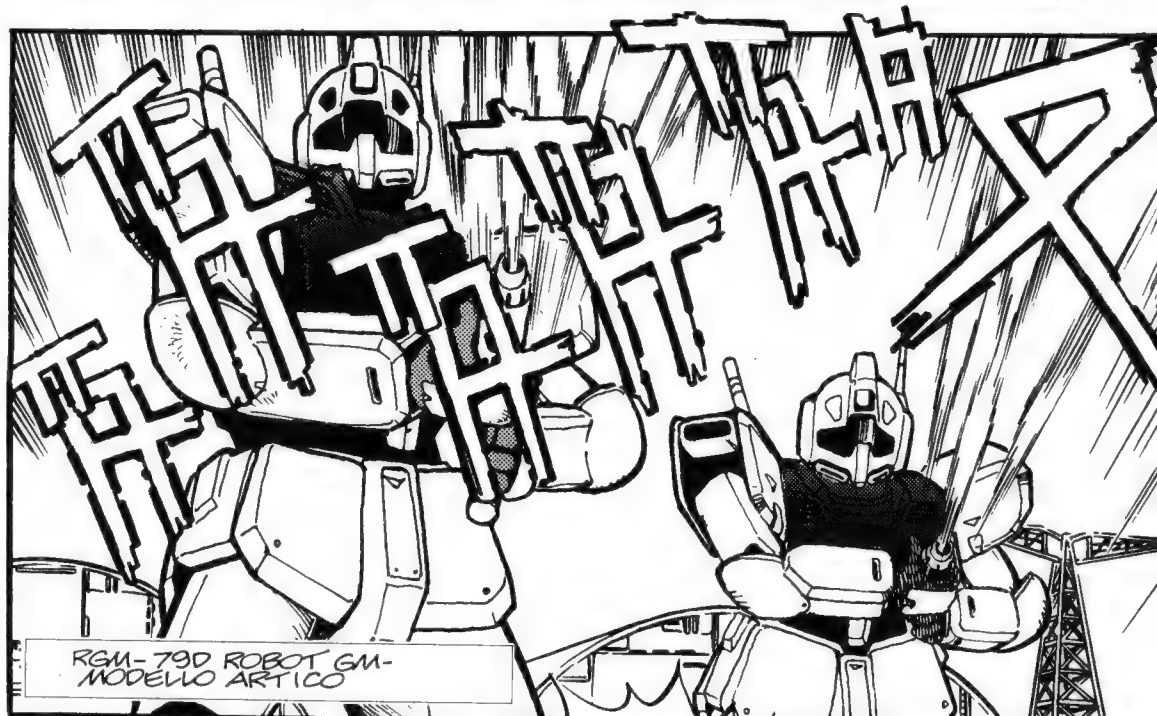
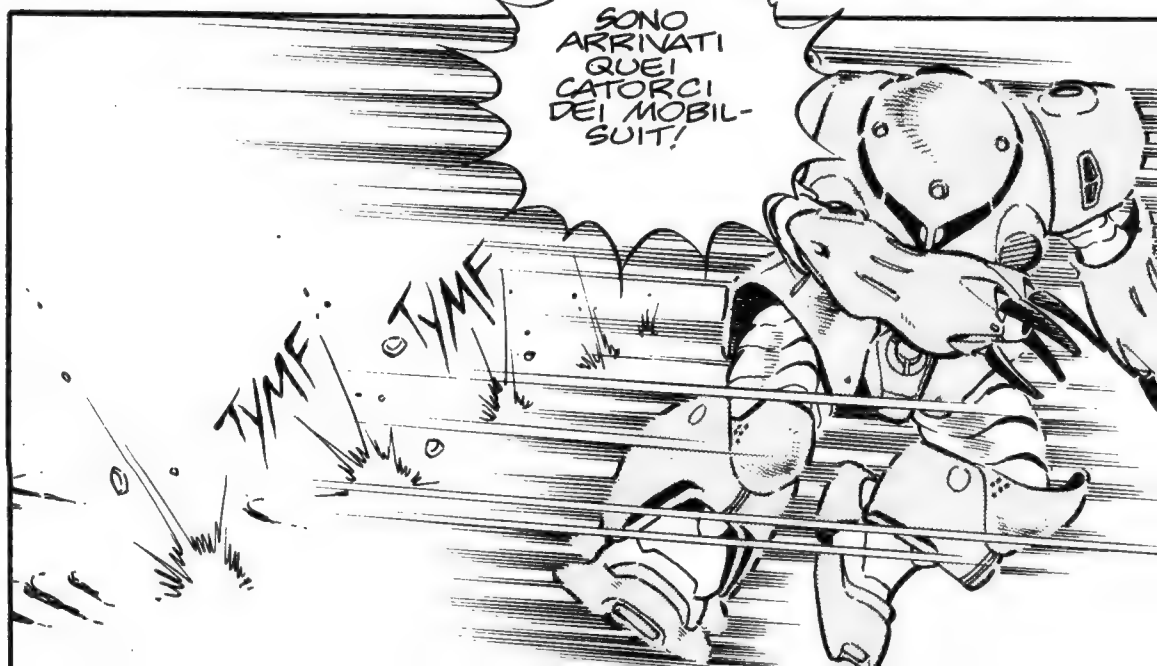
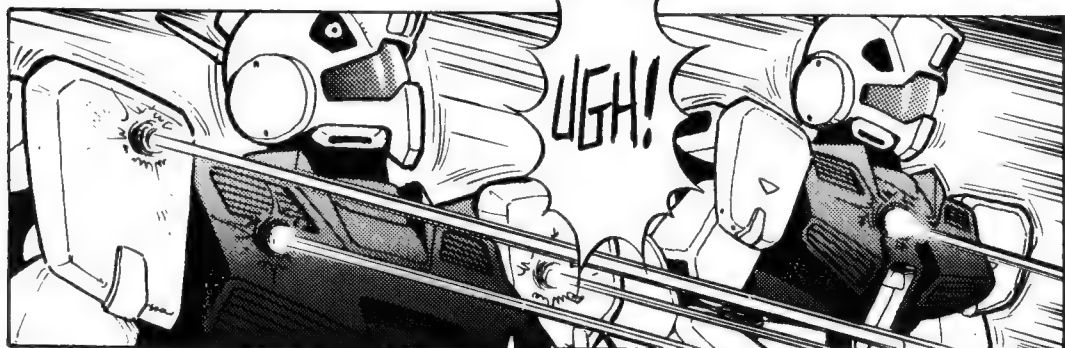
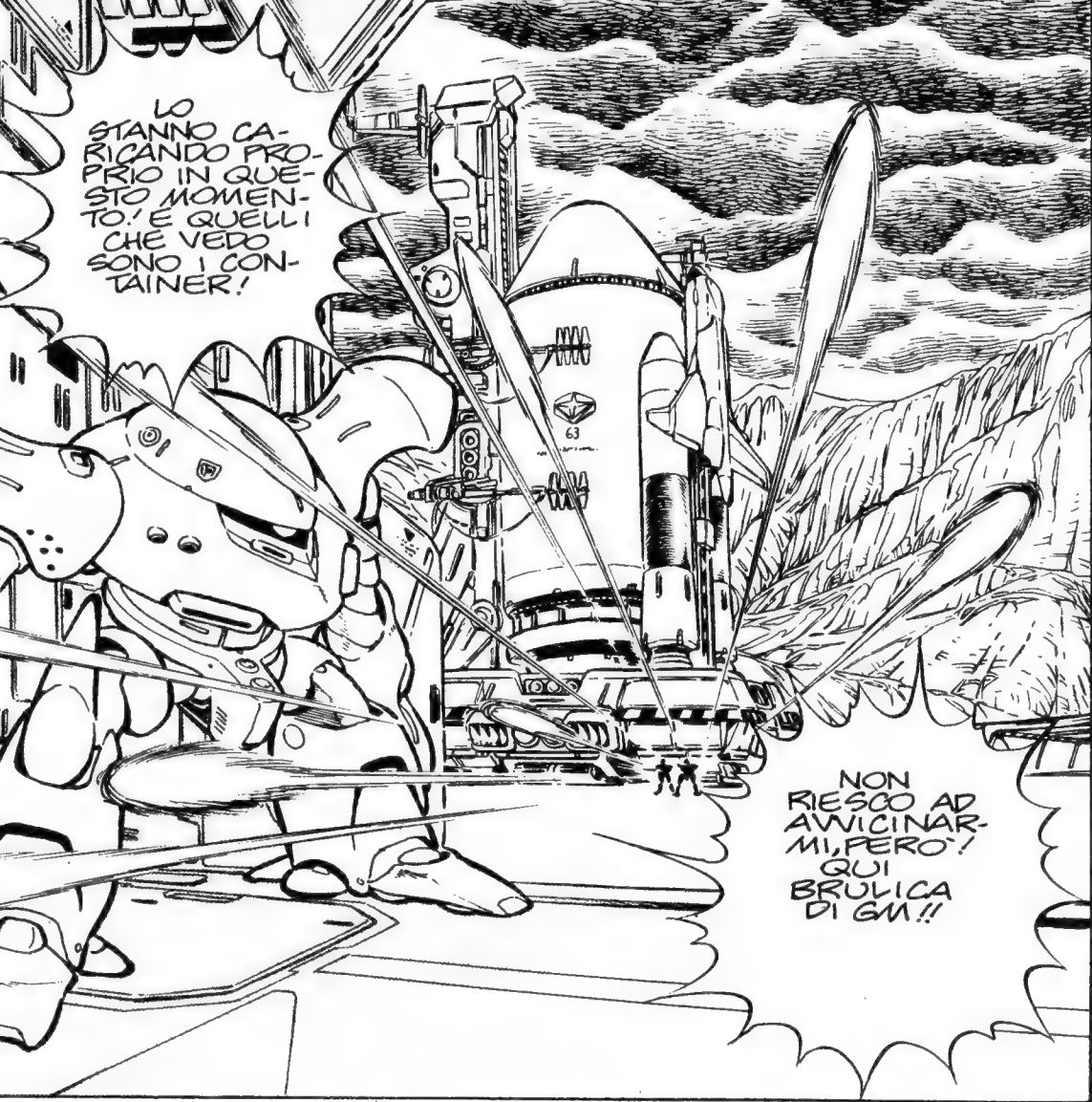
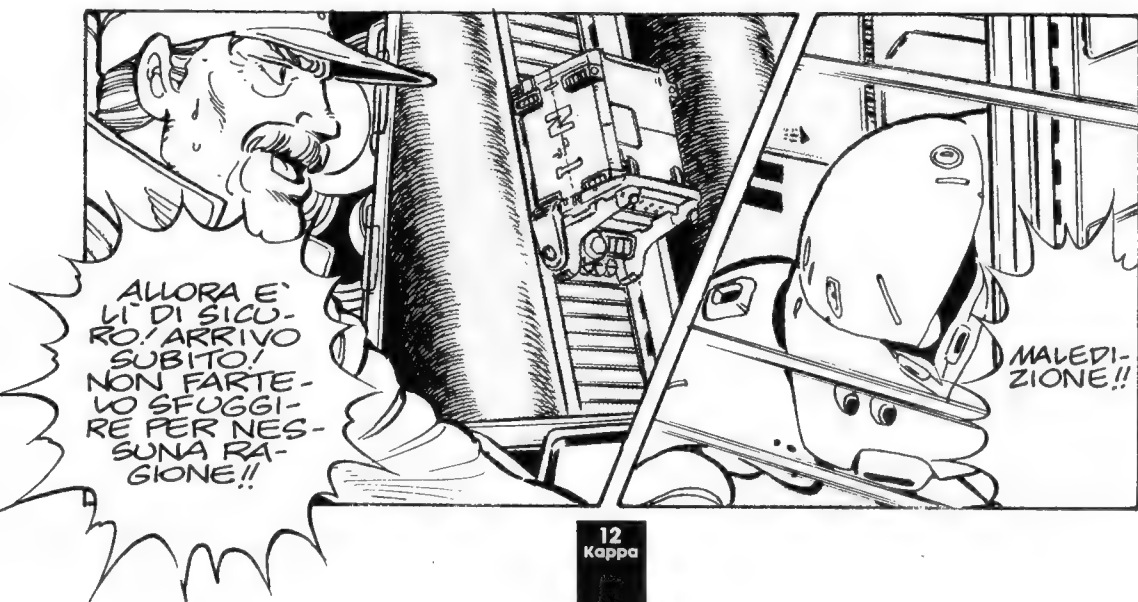
CLANK
GLOB
GLOB
MSM-07/E
Z-GOG E
RICORDATEVI BENE CHE IN QUESTA OPERAZIONE NON E' AMMESSO ALCUN ERRORE! DA QUELLO CHE FAREMO DIPENDE IL FUTURO DELL'INTERA ARMATA DI ZION!!
MSM-03/C
HI-GOG

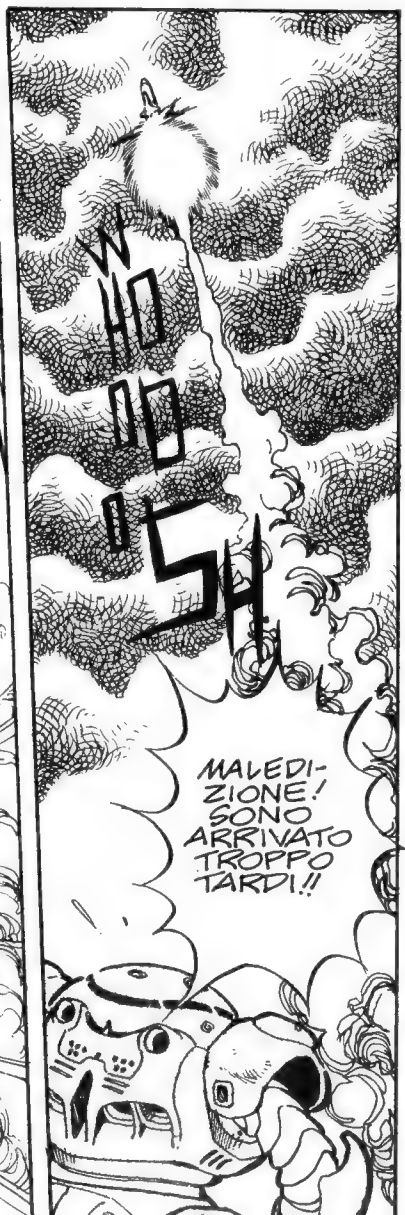
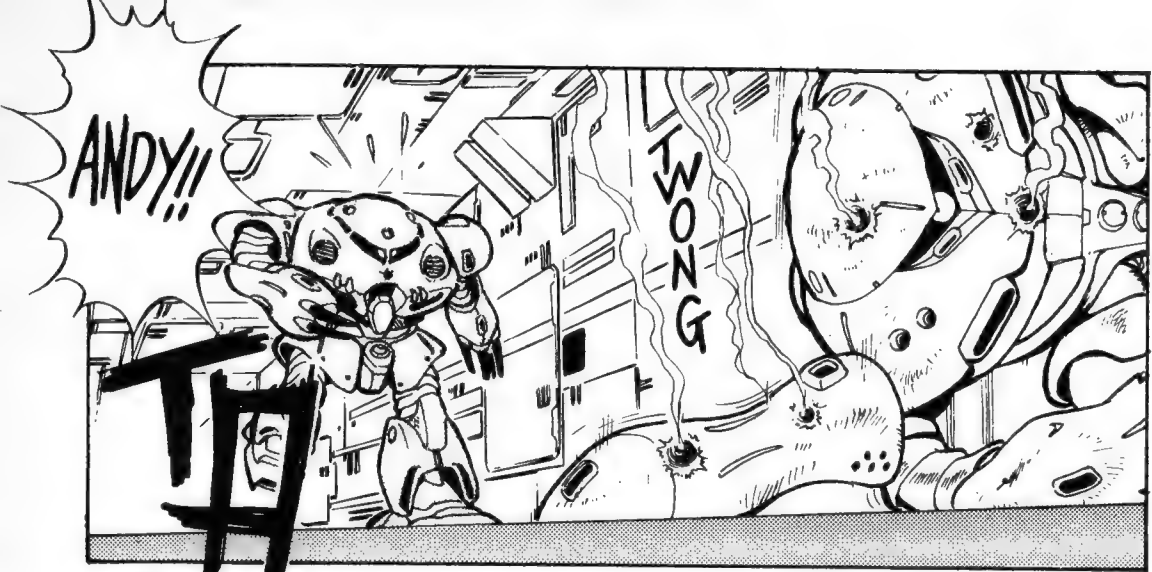
AB-BIAMO RINTRAC-CIATO L'IN-GRESSO!

BENE, PREPA-RARSI ALL'AT-TACCO!

BOOOM

NON E' POSSIBILE! SONO... SONO...

KIL
UAAAAARGH!

SQUADRA DI TRASPORTO! SBRIGATEVI CON QUEI CONTAINER!
SQUADRA JIM, NON FATELI ASSOLUTAMENTE AVVICINARE ALLO SHUTTLE, COSTI QUEL CHE COSTI!
RGM-79D ROBOT GM-MODELLO ARTICO
SONO ARRIVATI QUEI CATORCI DEI MOBIL-SUIT!
TYMF
TYMF

LASCIATE FARE A ME! VOI OCCUPATEVI DELLA RICERCA!
D'ACCORDO!
UGH!
BHAKAAAM
NON RIUSCIRETE MAI A OSTACOLARCI, SE VI OSTINATE A USARE QUELLA FERRAGLIA ARRUGGINITA!
DOVE L'AVETE NASCOSTO?!

L'AEREO E' VUOTO! QUI NON C'E' UN ACCI-DENTE!
VUOTI ANCHE GLI HANGAR! CHE SI FA?
MALEDIZIONE! QUI NON C'E' NIENTE! E' TUTTO UN TRUCCO!
QUI ANDY! SE VI PUO' INTERESSA-RE HO SCO-PERTO DO-VE SI TROVA LO SHUTTLE!!

LO STANNO CARICANDO PROPRIO IN QUESTO MOMENTO! E QUELLI CHE VEDO SONO I CONTAINER!
NON RIESCO AD AVVICINARMI, PERÒ! QUI BRULICA DI GM!!

MANCANO 30 SECONDI AL LANCIO!!
IMPOSSIBILE... È IMPOSSIBILE RIUSCIRCI IN TEMPO!
MERDA
MERDA
MERDA!
TA TA TA TA TA TA
UGH!!

ANDY!!
TWONG
AARGH!
LANCIO!
MALEDIZIONE! SONO ARRIVATO TROPPO TARDI!!

ANNO 0079 U.C.
...IL PRINCIPATO DI ZION E LA FEDERAZIONE TERRESTRE ERANO IMPEGNATI IN UN VIOLENTO E SANGUINOSO CONFLITTO.

LA GUERRA SI ESPANDEVA A MACCHIA D'OLIO DALLA TER-RA ALLE COLONIE SPAZIALI...
...FINO A INTACCARE LA PACIFICA QUIETE DEL-LE COLONIE NEUTRALI...
COLO-NIA SPA-ZIALE SIDE 6

LA GUERRA SI ESPANDEVA A MACCHIA D'OLIO DALLA TERRA ALLE COLONIE SPAZIALI...
...FINO A INTACCARE LA PACIFICA QUIETE DELLE COLONIE NEUTRALI...

COLONIA SPAZIALE SIDE 6

BANG
BANG
BANG

AAH! MI HAI BECCATO, MALE-DETTO!

THUMP

MA IN-SOMMA! VOLETE FARE ME-NO BAC-CANO?!
SE NON LA PIANTATE LO DICO ALLA PROF!
TAP

DO-ROTHY!
OH, UF-FA!
BRUTTA PETTE-GOLA!

ALMENO NELL'IN-TERVALLO POTREBBE LASCIARCI FARE QUELLO CHE CI PA-RE, NO?
CHE RAZZA DI ANTI-PATICA...

EHI, AL... INDOVINA COSA SONO RIUSCITO A PROCURARMI...

GUARDA! È IL DISTINTIVO DELLE FORZE FEDERALI!

ACCIDENTI... MA È ORIGINALE?

CERTO CHE È ORIGINALE! ME L'HA DATO MIO FRATELLO!
MIO FRATELLO È UN MAGGIORE, E PILOTA I MOBIL-SUIT DELLE FORZE FEDERALI!
OH, CRIBBIO, CHE FORTUNA! POSSO... POSSO TOCCARLO?

SEI UN BUGIARDO! LA FEDERAZIONE NON HA NESSUN MOBIL-SUIT!

LO VEDI CHE SEI LA SOLITA IGNORANTE?
DEVI PIANTARLA DI FARE LA SIGNORINA SO-TUTTO-IO!

FORSE IO NON SAPRÒ PROPRIO TUTTO, MA VOI SIETE DEI BEI BALLISTI!
MA COME...?!?
STAI DICENDO CHE SONO TUTTE FROTTOLE?

TI GIURO CHE A ME NE HANNO FATTO VEDERE UNO AL PORTO SPAZIALE! MIO PADRE LAVORA IN UNA DITTA DI TRASPORTI, E COSÌ L'HO VISTO ANCH'IO!
ERA GIGANTESCO, BELLISSIMO E TUTTO NERO!

TIE'! BECCATI QUESTA!
MMH... ALLORA VOGLIO LE PROVE!

EH EH! VISTO CHE È UNA BUGIA?
E ANCHE IL DISTINTIVO DI CHAY È FALSO!

MA CHE CAVOLO DICI ?!?! IO NON DICO BALLE!
AAH... COSA VUOI FARE?

THUD
AHIAHIA!!

BRUTTA STRONZA!!
AHIA!
AAH! SEI UN BUGIARDO E UN VIGLIACCO!

STUD
CRASH
THUMP
CRUNK

E CHE NON SI RIPETA PIÙ! SONO STATA CHIARA?!?

GRRR! CHE NERVI! QUELLA DOROTHY È DAVVERO UNA GRAN ROMPIPALLE!
MEGLIO CHE STIA ATTENTA, PERCHÉ UN GIORNO GLIELA FARÒ PAGARE!...
A PAROLE È IMBATTIBILE... BISOGNA PROPRIO AMMETTERLO...

SE AVESSIMO ALMENO UNA **PROVA**...

SENTI UN PO: PERCHÉ NON FAI UNA BELLA FOTO A QUEI MOBIL-SUIT?
EHI-EHI... OGGI VEDRAI TUO PADRE AL PORTO, VERO?

UH... SÌ... SÌ... ECCO...

TI PROMETTO CHE SE RIUSCIRAI A FOTOGRAFARLO IL DISTINTIVO SARÀ **TUO**!
OH, CRIBBIO! DICI SUL SERIO? VEDRÒ DI PROVARCI, ALLORA!!

SPACE PORT

PORTO SPAZIALE

TUTTO A POSTO, VAI PURE!!

ZIP
ZIP

WIIIIRR

CRIBBIO! QUI NON C'È NEMMENO L'OMBRA DI UN BULLONE DI QUEL MOBIL-SUIT!

NON AVRÒ MAI PIÙ IL CORAGGIO DI PRESENTARMI DAVANTI A CHAY...

N-1
U-N-T

AVANTI! FACCIAMO IN FRETTA CON L'ULTIMO CONTROLLO!

THUMP
AHI AI!
OUCH!

SKUMP
ODDIO... MI SCUSI! OH!?

AL...TU SEI AL, VERO? FATTI VEDERE! COME SEI CRESCIUTO!
TI RICORDI DI ME? SONO CHRIS! CHRISTINA MACKENZIE!
CHRIS! MA NON ABITAVI SULLA TERRA?

MI HANNO TRASFERITA QUI ALL'IMPROVVISO! ORA HO UN SACCO DI COSE DA FARE!
TI DO UNA MANO, SE VUOI!
COME TI TROVI A SCUOLA?
È UN DISASTRO! LA PROF È UNA SCHIAVISTA, E IN CLASSE CON ME C'È UNA SMORFIOSA INSOPPORTABILE!

GIÀ, VEDO... QUI CI SONO SOLTANTO DEI CONTAINER!
SCUSAMI CHAY... IERI LE FORZE FEDERALI NON C'ERANO...
VORRÀ DIRE CHE PER QUESTA VOLTA IL DISTINTIVO ME LO TERRÒ IO...

STAI PER CASO CERCANDO UNO DI QUESTI!?
SWING SWING

SIETE DAVVERO DEGLI STUPIDI...
SONO IN VENDITA NEL NEGOZIO DI GIOCATTOLI QUI VICINO!

...A SBAVARE PER QUESTA ROBACCIA!

COS?!?

COME TI PERMETTI, BRUTTA STRONZA!!

SONO I MOBIL-SUIT DELL'ARMATA DI ZION!!
MS-06FZ - ULTIMA VERSIONE DI ZACK
GUA... GUARDATE, ANCHE DI LÀ!!
È UN MOBIL-SUIT DELLE FORZE FEDERALI!!
HOT
F
SL
SU
W

LI HAI VISTI, ORA? ESISTONO VERAMENTE!!
SONO... SONO TUTTI DI ZION...
SEI PROPRIO SCEMA! PERCHÉ DOVREBBERO COMBATTERSI FRA DI LORO, SE NON SONO NEMICI!?
BOOM

RATATATA
ZAM
ACCHOOM
SWIFT

AAH! CI STA CADENDO ADDOSSO! SCAPPATE!
WHOOOOO

WHOOSH
SPKSS
SPKSS
...E... BELLISSIMO...
STA PRECIPITANDO VERSO IL PARCO FORESTALE...
AL! DOVE STAI ANDANDO!?

WHIIIIIII
BA BA BA BA
WHOOOSSH

E'... E'...
STUPENDO!
ALLORA
QUESTO
E' UN
MOBIL-SUIT...
!?

0600
X07
0500
MA... COSA ?!?
FINE DELL'EPISODIO

YUZO TAKADA - 3x3 OCCHI
VAGABONDO

HUANG SHUN-LI
BUON-GIORNO A TUTTI!
<OH, GUAR-DA... SI STANNO ALLE-NANDO!>

EHI, DEVI PIEGARTI DI PIÙ!
EH EH EH!
BUONGIORNO ANCHE A TE YAKUMO!
...
SEI TROPPO DISTRATTO!
SWING
GASP!
BAKK
YAAHA!
OOPS! UN MOMENTO! SIGNORINA LING-LING MI ARRENDO ...LA SMETTA PER FA...

NON SPE-RARCI...
...COCCO!

FINCHÈ TI FARAI PRENDERE ALLE SPALLE COSÌ FACILMENTE...
...NON RIUSCIRAI MAI A DIFENDERE PAI!

PRENDI QUESTO!
GHIRI GHIRI GHIRI
AH! ARRGH! MI ARRENDO!!

AH AH AH AH!
SONO PASSATE DUE SETTIMANE DA QUANDO SIAMO ENTRATI IN POSSESSO DELLA STATUA.
ORA VIVIAMO PRESSO LA VILLA DELLA SIGNORA HUANG...

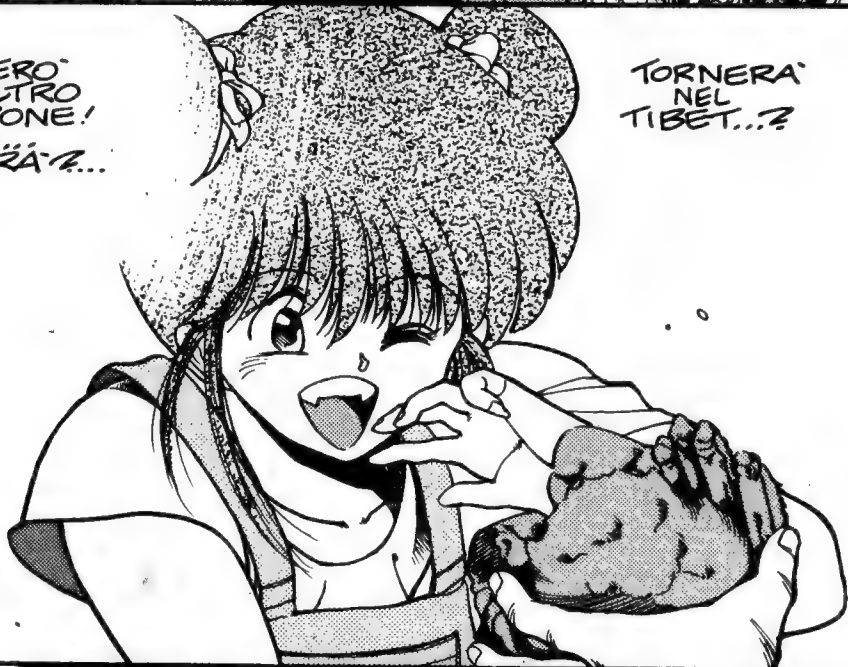
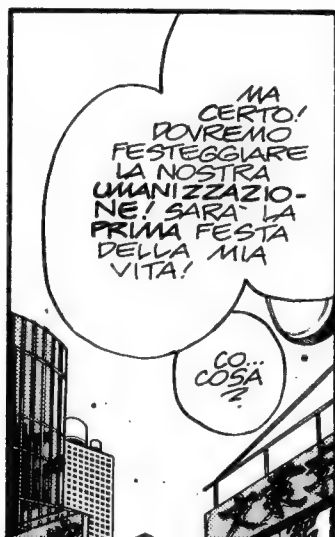
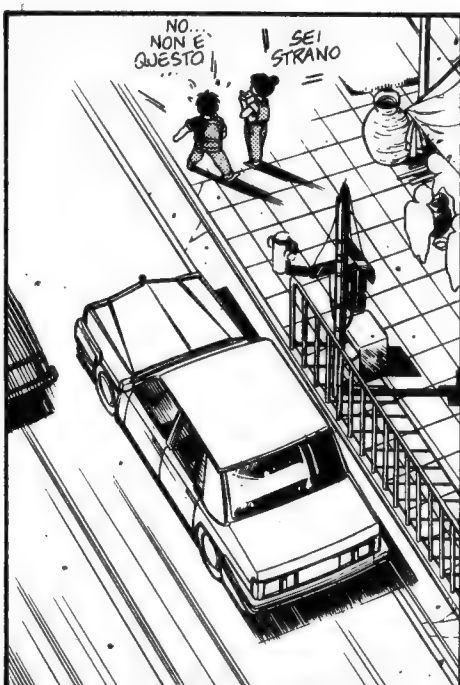
...ASPETTANDO I RISULTATI DELLE ANALISI SULLA STATUA ...
...E CONDUCENDO UNA VITA ESTREMAMENTE TRANQUILLA ...
POLICLINICO DI HONG KONG

DOMANI DAREMO UNA FESTA IN TUO ONORE PER FESTEGGIARE LA TUA USCITA DALL'OSPEDALE. ASPETTATI UNA GROSSA SORPRESA!
NON SO PROPRIO COME RINGRAZIARVI...!
<NON DEVI ESSERE COSÌ INGORDO, FRATELLINO CARO!>

NON SAREBBE MEGLIO FESTEGGIARE VOI? NON DIMENTICATE CHE FRA POCO DIVENTERETE ESSERI UMANI!

...

...DIVENTEREMO ESSERI UMANI... PROPRIO COSÌ...
QUESTO È IL PROBLEMA MAGGIORE, IN REALTÀ...

IO TORNERÒ SENZ'ALTRO IN GIAPPONE! MA PAI... COSA FARÀ?...
TORNERÀ NEL TIBET...?
VIVREMO INSIEME IN GIAPPONE!
COME SONO FELICE! TI VOGLIO BENE, YAKUMO!
NON POTREBBE FINIRE COSÌ, PORCA MISERIA?!?
BOMP
...
SEI STRANO YAKUMO!
SI PUÒ SAPERE COSA TI PRENDE?
EH... EHM...

...CO... COSA... PENSI DI FARE, PAIZ...
D... DIMMI UN PO'... QUANDO SARAI DIVENTATA UN ESSERE UMANO...
新洪興館

TUM
TUM
TUM
E' IL MOMENTO MIGLIORE PER CHIEDERLE SE VUOLE VENIRE A **VIVERE CON ME!**

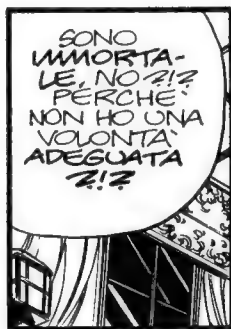
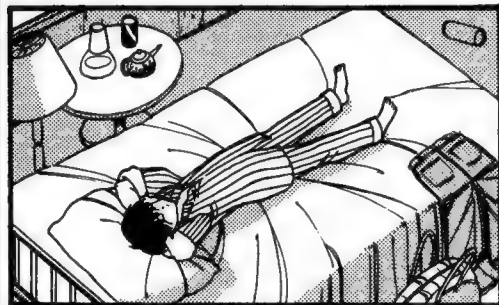
FARO' UNA FESTA! ♡
EH?!

MA CERTO! DOVREMO FESTEGGIARE LA NOSTRA **UMANIZZAZIONE!** SARA' LA **PRIMA** FESTA DELLA MIA VITA!
CO... COSA?

...
ODDIO... OGNI GIORNO E' SEMPRE PIU' BELLO! NON SO PERCHE', MA SONO COSI' **FELICE** QUANDO MI TROVO FRA DI VOI! AH AH AH!

MA COME, YAKUMO?!
TU NON SEI FELICE DI STARE CON NOI ?!
NO... NON È QUESTO ...
SEI STRANO
SÌ! NONOSTANTE SI TRATTI DI BENARES, NON CREDO CHE RISCHIERÀ UN ASSALTO NEL CUORE DELLA CITTÀ!
È TUTTO A POSTO?!
CHE... CHE INTENZIONI HAI... ?
XUN-GUI!
ORA CHE SAPPIAMO CHE SI TRATTA DI UN VERO TRICLOPE E DEL SUO WU...
...NON C'È BISOGNO DI ESSERE LORO NEMICI COME VORREBBE BENARES!

*LO RICONOSCETE? È UNA NOSTRA VECCHIA CONOSCENZA... VEDI KAPPA DAL 5 AL 9_KB

CHE NERVI! PERCHÉ NON RIESCO A CHIEDERLE DI VENIRE A VIVERE INSIEME A ME?!
DANNAZIONE!
GRAT
SONO IMMORTALE, NO?!? PERCHÉ NON HO UNA VOLONTÀ ADEGUATA?!?
MMMH

BASTA!
MI DEVO TOGLIERE QUESTO PESO!

QUALUNQUE SIANO LE SUE INTENZIONI...
...GLIELO CHIEDERÒ!
SKREEK

LE DIRÒ "VIENI CON ME PICCOLA!"
PAT
PAT

MOLTO BENE!
SEI SVEGLIA PAI!? STO ENTRANDO!

!?
FA' SILENZIO!

ABBIAMO UN OSPITE CHE SI E' IMPOSSESSATO DEL CORPO DI TAKUHI!
PLICK PLICK
!!

COME VA, RAGAZZINO?
DRIP
DRIP

...BENARES!!
IL WU DEL DEMONE SOVRANO!

COMPLIMENTI, OTTIMA MEMORIA!
NOI DIVENTEREMO ESSERI UMANI!! NON ABBIAMO PIU' NULLA A CHE FARE CON TE E TUTTE LE TUE DIAVOLERIE. PERCIO' VATTENE!!

ENTRO DOPODOMANI MATTINA LA TRICLOPE DOVRÀ PORTARE LA STATUA AD ABERDEEN, E SARÀ MEGLIO PER TUTTI! CHE VADA DA SOLA...
VI CONCEDO UN GIORNO PER PENSARCI!
COSA TI SEI BEVUTO?
NON TI CONSEGNERÒ MAI PAI!
PUOI STARE TRANQUILLO! NON HO INTENZIONE DI PAPPARMELA, SE È DI QUESTO CHE HAI PAURA!
SARÒ COSTRETTO A FARLA DORMIRE UN PO', GIUSTO PER NON COMPROMETTERE LA RESURREZIONE DEL DEMONE SOVRANO! ASSICURO LA SUA INCOLUMITÀ... E A CERIMONIA CONCLUSA TE LA RESTITUIRÒ!
SPTAKK

BTOOMPCH
!?
APRITE BENE LE ORECCHIE!
SPLITCH SPLITCH
SE NON VOLETE CHE TUTTI GLI OCCUPANTI DI QUESTO PALAZZO FACCIANO LA FINE DI QUESTO GALLINACCIO, VI CONVIENE UBBIDIRMI!
PENSATECI BENE!
VI ASPETTERÒ...
...FINO A DOPODOMANI MATTINA!

LA NOSTRA TRIBÙ TENTÒ DI DISSUADERLO...

È PROPRIO PER QUESTO CHE IO SONO L'UNICA SUPERSTITE... FURONO TUTTI MASSACRATI!...

FURONO GIORNI D'INFERNO!
NON C'ERA NIENTE DA FARE CONTRO I SUOI POTERI, E QUELLI DEL SUO WU BENARES...
MA EBBERO COMUNQUE UNA FINE...
I POCHI SOPRAVVISSUTI DELLA TRIBU' RIUSCIRONO A RINCHIUDERLO IN UN LUOGO SACRO...
...PERDENDO LA VITA NEL CORSO DELLA MISSIONE!
QUANDO RINVENNI SCOPRII DI ESSERE RIMASTA SOLA...
E QUESTO E' QUELLO CHE SO! PENSAVO CHE TUTTO FOSSE FINITO...
...

COMBATTEREMO INSIEME, YAKUMO!

PENSI VERAMENTE CHE MANTERRÀ LA SUA PROMESSA DI NON FAR DEL MALE A PAI? VEDRAI... QUANDO IL DEMONE SOVRANO SARÀ RESUSCITATO, ANCHE IL GENERE UMANO RISCHIERÀ L'ESTINZIONE!

STUDIO

PARTIREMO DOPODOMANI MATTINA! RICORDATELO!!
NON DIRE NIENTE A NESSUNO... NEMMENO A PAI!
NON DIRLE NEANCHE DI TAKUHI...
D... D'ACCORDO...!

...

AVREMO ALMENO UNA POSSIBILITÀ DI VINCERE..?
SE SAREMO SCONFITTI... COSA DIAVOLO SUCCEDERÀ...?

?
EHI, YAKUMO! ♡

VINCERÒ...! E DOPO ESSERE DIVENTATO UMANO, CON PAI...

CLING

...QUANDO SARÒ UN ESSERE UMANO, TORNERÒ IN GIAPPONE...
YAKUMO...

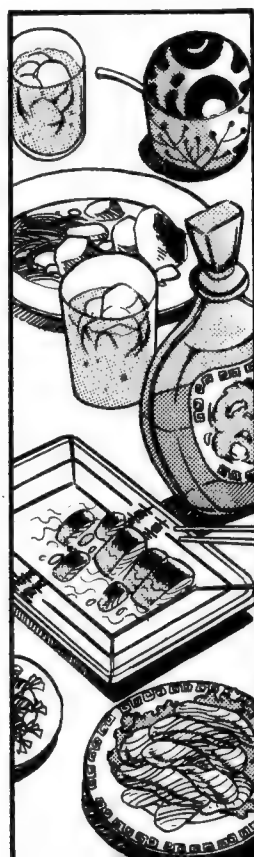
COSA TI SUCCEDE? A COSA STAI PENSANDO, YAKUMO?
PAI...!

IO...
...IO TI VOGLIO... CON ME...
P... PER... PERCIÒ...
...VORRESTI VENIRE CON ME, PAI...?

QUANDO SAREMO DEGLI ESSERI UMANI...!
SÌ!

CE L'HO FATTA!!

E COSÌ LA NOSTRA BREVE AVVENTURA INIZIATA A TOKYO STAVA PER CONCLUDERSI NEL MIGLIORE DEI MODI...

SE RIUSCIAMO A DIVENTARE UMANI...

SU, AVANTI... PERCHÉ NON **SFRUTTIAMO** LA TUA IMMORTALITÀ PER UN PO' DI TEMPO!? GUADAGNEREMO UNA CATERVA DI SOLDI, COME ACCHIAPPAFANTASMI!

NO-NO-NO! NON SE NE PARLA NEMMENO! IO DIVENTERÒ UN ESSERE UMANO! PUNTO E **BASTA**!

CHE TI È SUCCESSO?! TI VEDO DI BUON UMORE, YAKUMO!

EH EH EH! È UN SEGRETO!

EHI!? DOV'È ANDATA PAI?

?

MA COME?

STAVA LÌ, POCO FA... È STRANO!

YAKUMO ...AMICI MIEI... PERDONATEMI!
SCONFIGGERÒ DA SOLA IL DEMONE SOVRANO E TORNERÒ SANA E SALVA...
...

L...
L'ANIMA DI TAKUHI MI HA PARLATO...
COME L'HAI SCOPERTO, PAI...?

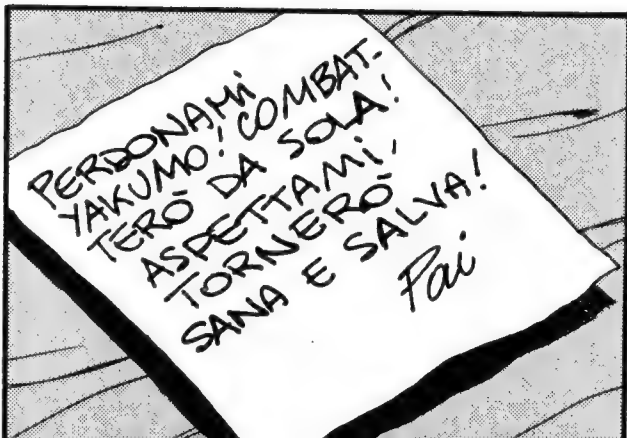
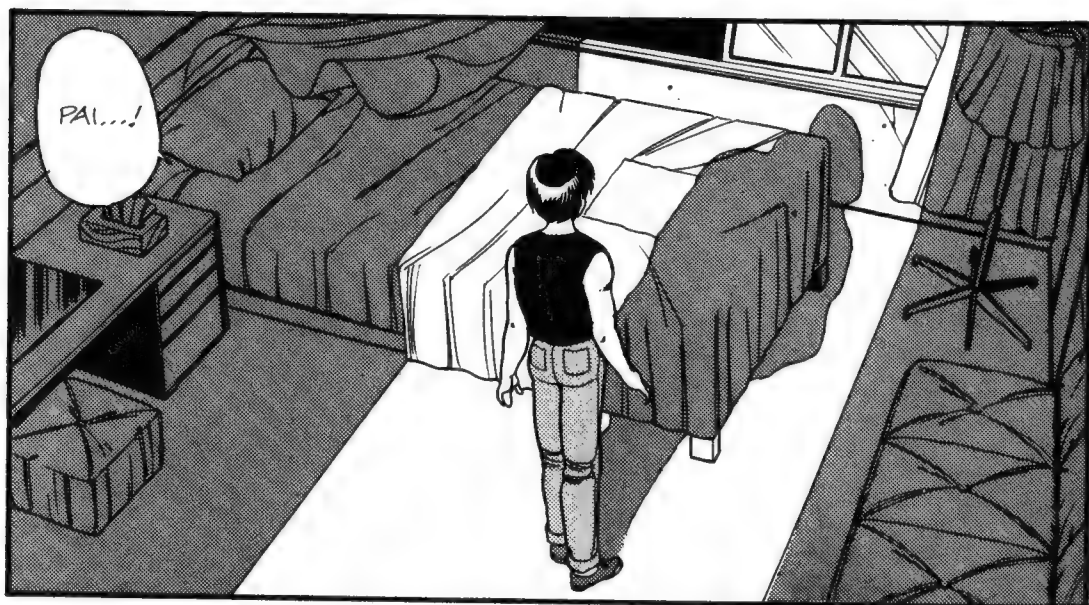
NON VOGLIO PIÙ CREARE PROBLEMI A NESSUNO!
SEI UNA STUPIDA A VOLER ANDARE DA SOLA... PER SCONFIGGERE UN TRICLOPE OCCORRE L'AIUTO DI UN WÙ!

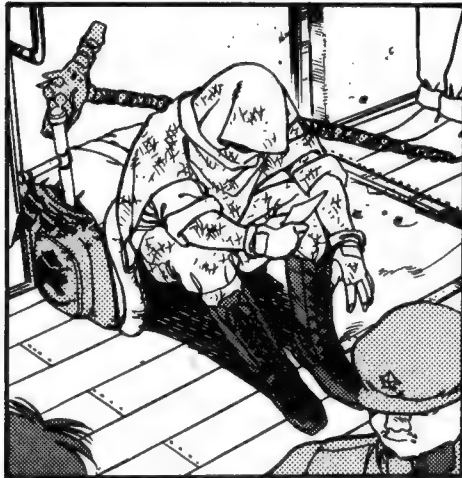
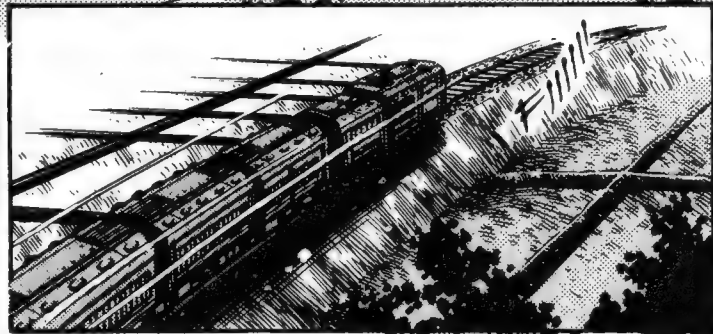
FORSE TU NON LO SAI, MA... SE QUESTO CORPO MORISSE, ANCHE YAKUMO...
LO FARÒ PER TUTTI ...E SOPRATTUTTO PER YAKUMO... RISCHIERÒ SOLO LA MIA VITA!

NO... N... NIENTE, ANDIAMO...
...ANDIAMO A SCONFIGGERE IL DEMONE SOVRANO!
...E DOPO LA RESA DEI CONTI...
...TORNEREMO SANI E SALVI...
NON C'È DUBBIO!
...DA YAKUMO!

DOVE SEI, PAI!?
PAI!?
PAI!?
SKREEK
PAI...!
PERDONAMI YAKUMO! COMBATTERÒ DA SOLA! ASPETTAMI! TORNERÒ SANA E SALVA!
Pai
...BRUTTA STUPIDA...

FLASH
!?
<COSA STA SUCCEDENDO?>
<COSA!?>
<PROVIENE DA ABERDEEN!>
PAIII!!

FLASH
!?
<COSA STA SUCCEDENDO?>
<COSA!?>
<PROVIENE DA ABERDEEN!>
PAIIII!!

PAI NON TORNÒ MAI PIÙ...

REPUBBLICA POPOLARE CINESE

MA DI UNA COSA SONO SICURO... SE SONO ANCORA VIVO, SIGNIFICA CHE ANCHE PAI LO È!

QUESTA VOLTA...
...SARÒ IO A TRO-VARLA!!
ANCHE SE DOVESSI IMPIEGARCI SECOLI...
E IN-SIEME...
...DIVEN-TEREMO ESSERI UMANI!
-3×3 OCCHI-
FINE DELLA PRIMA SERIE

Questa iniziativa nasce principalmente come una Tana del Lupo, ma poiché chi vi scrive non legge unicamente un fumetto ma bensì qualsiasi tipo di fumetti, e ritenendo inoltre l'idea molto valida abbiamo pensato fosse giusto diffonderla il più possibile.

TANA IN TRENO

Domenica 24 ottobre 1993

punto d'incontro: ultimo vagone di seconda classe del treno diretto da Venezia S.L. per Milano.

ANDATA

		6:03	Bologna
7:30	Venezia	6:35	Ferrara
7:47	Mestre	7:00	Rovigo
8:12	Padova<-----------7:33		Padova
8:33	Vicenza		
9:08	Verona		
9:59	Brescia		
11:00	Milano		

RITORNO

18:00	Milano		
18:52	Brescia		
19:36	Verona		
20:09	Vicenza		
20:25	Padova----------->20:55		Padova
20:51	Mestre	21:30	Rovigo
21:02	Venezia	21:53	Ferrara
		22:23	Bologna

Organizzano: Andrein Sergio, via False, 42/a
36050 Monteviale (Vi) e Agnolin Gianluca
via Mazzini, 3, 36040 Grumolo delle Abbadesse (Vi)
P.S. Lo stesso annuncio apparirà su altre testate fumettistiche.
Non ci riterremo responsabili per varizioni di orario e/o scioperi e:o maltempo.Si pranza al sacco.
Sergio Andrein e Gianluca Agnolin.

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni manga, basta scrivere ad **Alessandro Distribuzioni, via del Borgo 140 abc, 40126 Bologna** o direttamente alla **Star Comics, Strada Selvette, 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che volete ricevere.
Kappa Magazine nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, X e X (lire 4.500 cad.)
Starlight - Orange Road nn. 1, 2, 3, X e X (lire 3.000 cad.)

Per qualsiasi problema derivato dalla distribuzione di **Kappa Magazine** nelle edicole, vi invitiamo a rivolgervi direttamente al distributore: **C.D.M. Srl, viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419**

MENU.9
ドラップ
[TRAP]

!!
UNNGH!
SH
EHI! MA CHE DIAVOLO... ?!?
SPLASH
UGH!
SPLASH
SPLA
ARGH!!!
THUMP

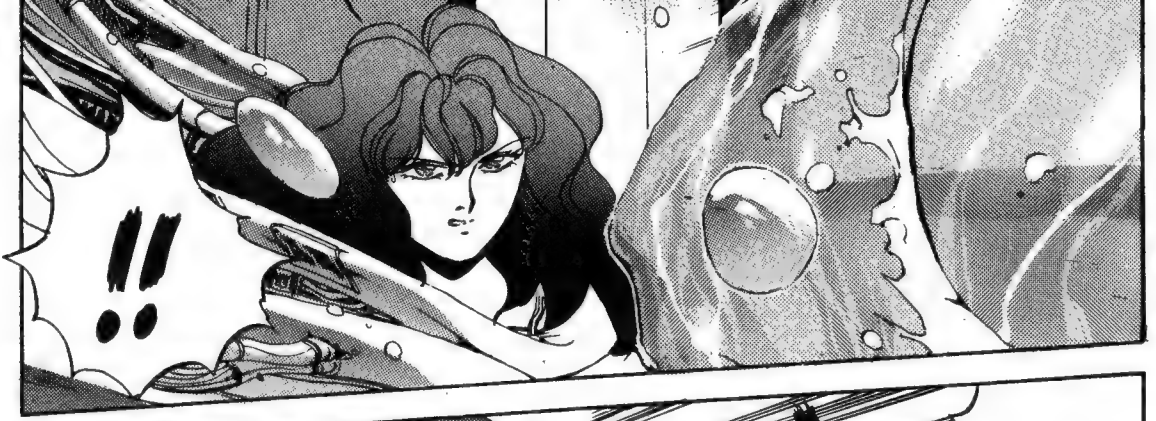
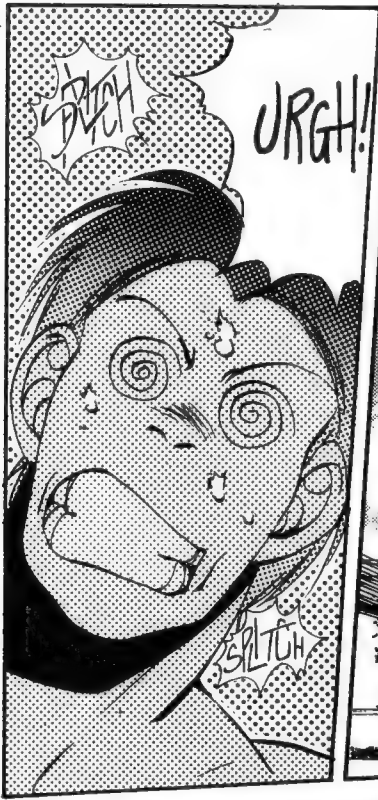
SPLITCH

URGH!

SPLITCH

YAAARGH!!

THRUST

UCHL!

GIÀ... IN QUESTO MONDO C'È UN DETTO MOLTO FAMOSO ...SAI QUAL'È?

ALLA FINE, TUTTI I NODI VENGONO AL PETTINE!

CO-COOOSA?!?

ORA CAPISCO! NON POSSO CREDERCI!

HO VINTO!

HO VINTO!

HO VINTO!

AAH... AH AH AH!

THUMP

IO HO SCONFITTO COMPILER!!

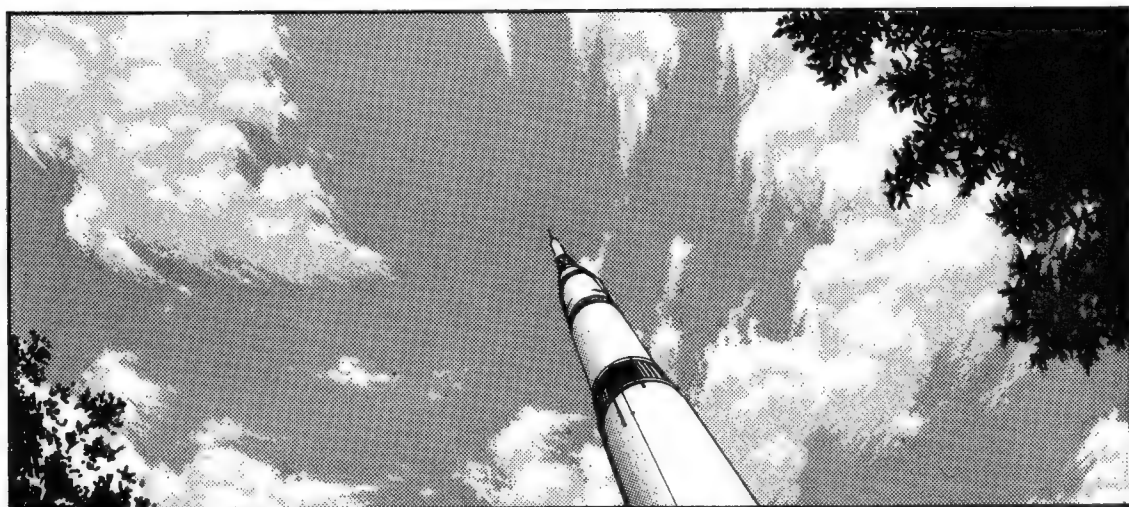
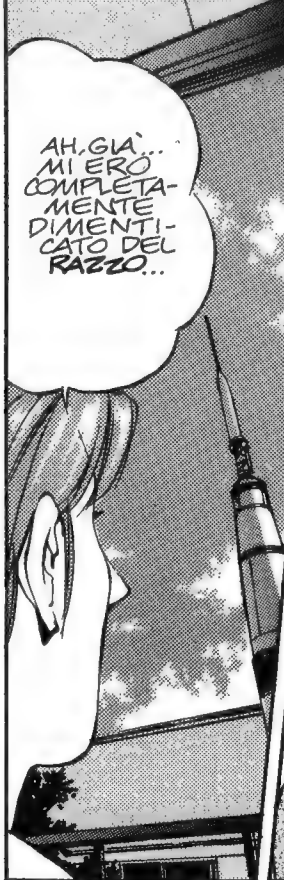
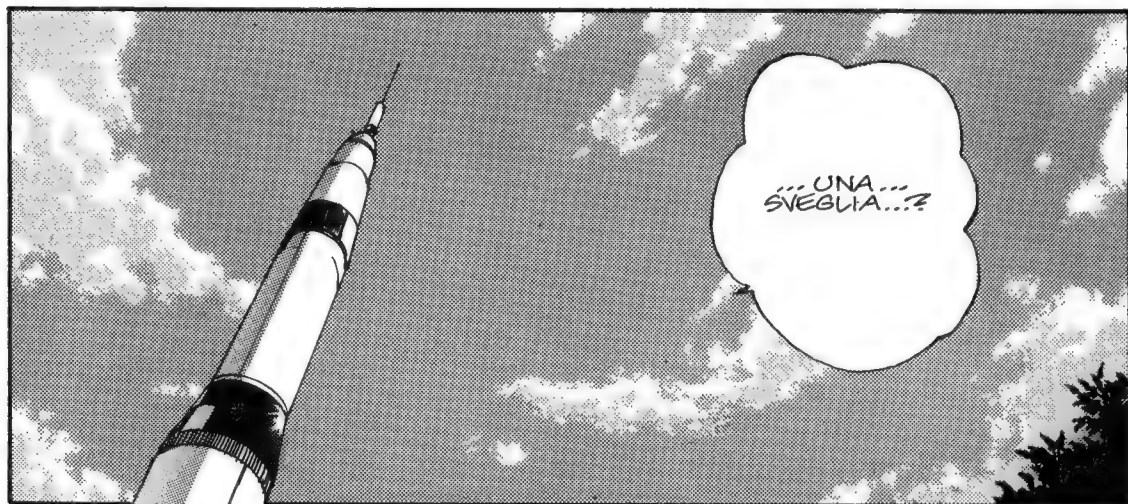
AH AH AH!

UGH...

THUMP

TUMP
TUMP
TUMP

OH!

DOVE SI SARANNO NASCOSTI QUEI DUE IDIOTI ?!?
MALEDETTI BASTARDI!!

AH, GIÀ... MI ERO COMPLETAMENTE DIMENTICATO DEL RAZZO...
FLAP
VEDIAMO UN PO' LE ISTRUZIONI...
MMH...
... UNA... SVEGLIA...?
A CHE SERVE UN RAZZO ... CON UNA SVEGLIA INCORPORATA?
SIAMO ALLE SOLITE! È ASSOLUTAMENTE IMPOSSIBILE CAPIRE COSA PASSA PER LA TESTA DI QUELLO SBALLATO DI NOSTRO PADRE...

AAH!

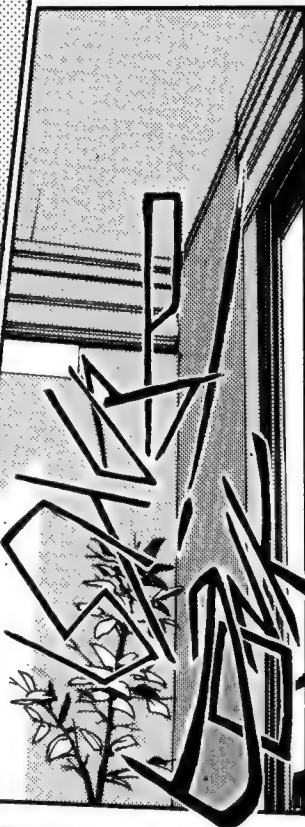
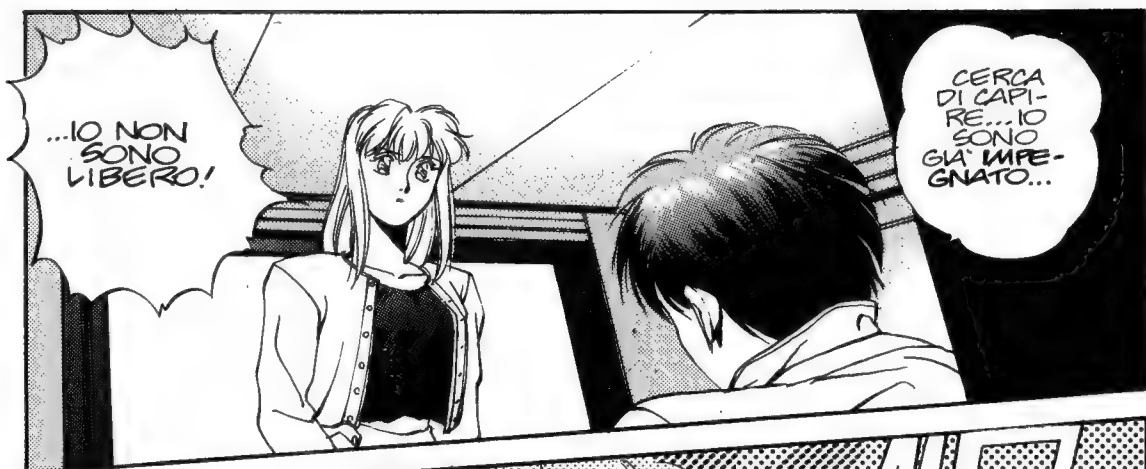
AHIA...

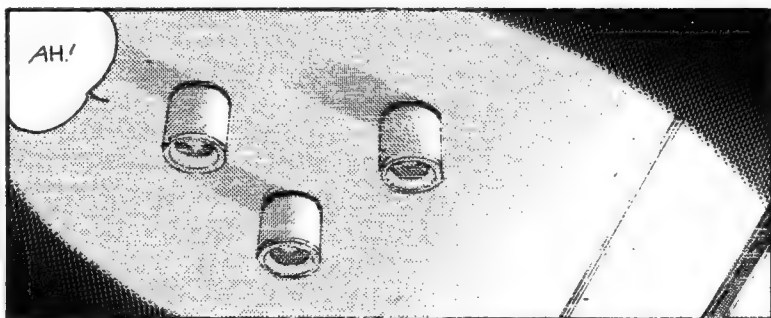
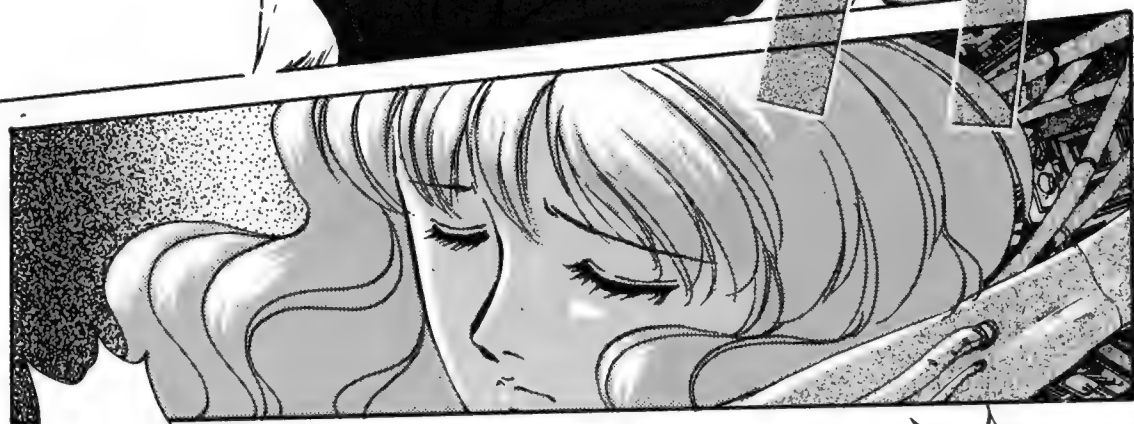
ODDIO...

SCUSAMI, TOSHI!

TOSHI...?

COSA TI SUCCEDE, ORA?

...IO NON SONO LIBERO!
CERCA DI CAPIRE... IO SONO GIÀ IMPEGNATO...
DRAMM
...HAI GIURATO FEDELTÀ ALL'ESERCITO?
NON COSÌ IMPEGNATO!
ALLORA... HAI CHIESTO UN PRESTITO E HAI DATO VIA L'AUTO?
SONO IMPEGNATO, NON HO IMPEGNATO!
OUF...
DEVI PERDONARMI, ASSEMBLER! AVREI DOVUTO DIRTELO SUBITO! MA CERCA DI CAPIRE ANCHE ME...

CONNESSIONE...
BOOSTER...
BOOSTER: COMB IN GRADO DI AUMENTARE LA FORZA FISICA. NON PUO' FUNZIONARE SU ALTRI SOGGETTI, MA SOLO SU CHI NE FA USO.
UH?
SAI, TOSHI... IO CREDO... CHE TU SIA... PROPRIO...
WIRRRR
...UN GRANDISSIMO STRONZOOOO!!
URKK!

AH!
UH... OHNN
FOMP!
EHI! MA...
GUARDA-GUARDA! SONO GIÀ TUTTO ASCIUTTO!
LA VENDETTA
BIAS
AH AH AH AH!
DUNQUE-DUNQUE...
TAP

ORMAI NON HAI PIU' SCAMPO, DONNA! FRA POCO SARAI CANCELLATA DEFINITIVAMENTE DA QUESTO PIANO DELL'ESISTENZA!
EHI, COMPILER!! DICO A TE!!
CONNESSIONE!
ERÄSER!!

ERASER:
COMB CHE PERMETTE DI SCOMPORRE LA MATERIA A LIVELLO MOLECOLARE E DISINTEGRARLA SUBITO DOPO.
E' GIUNTO IL MOMENTO! SPARISCI, COMPILER!
!!

UH... COSA STARÀ SUCCEDENDO LÀ DENTRO?
IO È DALL'EPISODIO SCORSO CHE SONO QUI...
BE'?!?
MALEDIZIONE! IL PIANO DI SOTTO SI È COMPLETAMENTE ALLAGATO!
HO UNA RABBIA CHE SPACCHEREI TUTTO!
E... EHI... SCUSA...
E ADESSO CHI DIAVOLO PENSERÀ A METTERE TUTTO IN ORDINE, EH? LA DIVINA PROVVIDENZA?
BAH... PROBABILMENTE BASTERÀ TOSHI...
SENTI...
EHI...
UH?
TOSHI? SI PUÒ SAPERE CHE STAI FACENDO...

...STESO QUI IN TERRA ?

UÈILA! PRONTO?! C'È NESSUNO IN CASA?!?
UH-UH... ADESSO CI PENSO IO A SVEGLIARTI, COCCO...

MALEDETTO BASTARDO! MI IGNORA COMPLETAMENTE! IO GLI SPACCO LA TESTA!

MMH... CHISSÀ... FORSE L'INTERRUTTORE DELLA SVEGLIA ...

...È PROPRIO QUESTO AFFARE!

AAH!
UGH!
COS...!?
AH...!

!
...

AH AH AH! TI SEI SVEGLIATO... TOSHI!? BUON GIORNO!

DRR!!

AAH!

UGH!

COS...!?

AH...!

!
...
AH AH AH!
TI SEI SVEGLIA-
TO...TOSHI!?
BUONGIOR-
NO!

!

UGH... MA... QUESTA FREQUENZA È...

IO...IO NON POSSO CREDERCI...

DRIIIN

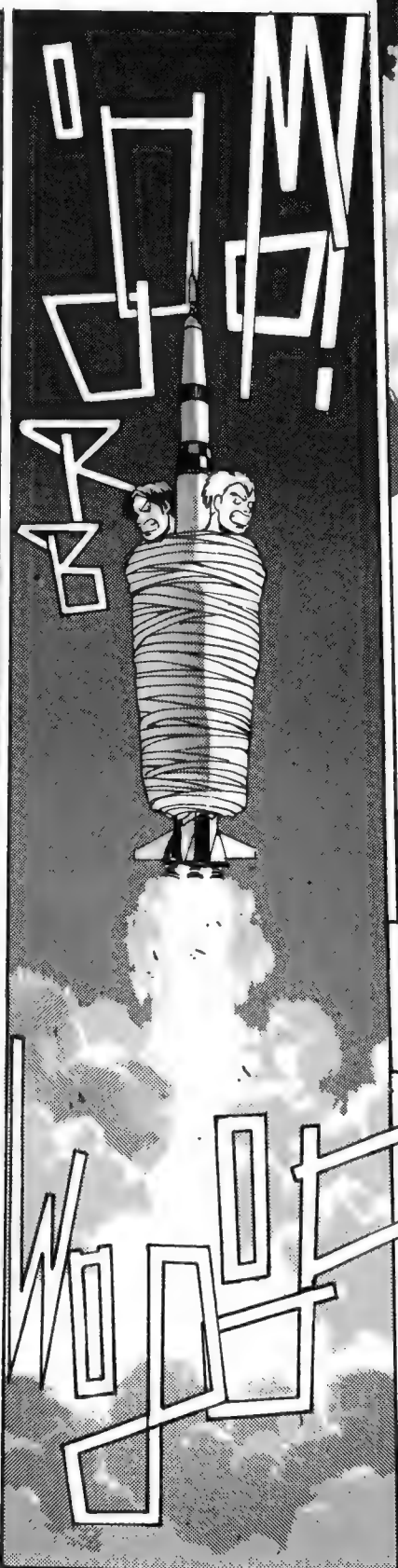
È STATA LA SUONERIA DI QUELLA... **SVEGLIA**...

CHI, IO?

L'HAI STESO COME UN SACCO DI PATATE, CON UNA FREQUENZA PARTICOLARE...

ALLORA, NACHI, COME VA?
MA SEI SCEMO, NACHI? E' UN'AMICA DI COMPILER E ASSEMBLER, NON RICORDI PIU'?
MA TU CHI SEI?
CHE FIGURA!
TUMP
AH... EH, GIÀ! ADESSO RICORDO!
E' LA SIGNORINA PRI... PRINTER!
COME MAD MAX, IL GUERRIERO DELLA STRADA?
IN... INTERCEPTOR?
INTERPRETER!! IL MIO NOME E' INTERPRETER!!

NOI ROUTINE ABBIAMO UN ALTRO PUNTO DEBOLE, OLTRE ALL'ACQUA...
PER PURO CASO LA FREQUENZA DELLA VOSTRA SVEGLIA COINCIDE CON QUELLA DI BIAS E DIRECTORY!
IN QUESTO MODO, LE DUE FREQUENZE SI SONO SCONTRATE CREANDO UN'INTERFERENZA...
OGNUNO DI NOI È ECCESSIVAMENTE SENSIBILE A SUONI CHE HANNO UNA DETERMINATA FREQUENZA!
FORSE BIAS E DIRECTORY HANNO ENTRAMBI LA STESSA FREQUENZA... PERCIÒ SONO STRAMAZZATI AL SUOLO INSIEME!
QUESTO È IL MOMENTO PIÙ ADATTO PER TOGLIERCELI DAI PIEDI!
?
?
EH EH

EHI! COSA VORRESTI FARE, UMANO!?
TOGLICI IMMEDIATAMENTE QUESTE CORDE, BRUTTO STRONZO!!
EHI! FACCIA DA CULO!
LIBERACI!!
MA COME?! NON SIETE ARRIVATI INSIEME AL RAZZO!?
VORRÀ DIRE CHE ANDRETE PURE VIA DI QUI, CON QUEL SIGARONE!

CE LA PAGHE-RAI CARA!
WE SHALL RETURN!!

MA C'ERANO ANCORA DUE COSE DA SISTEMARE...

CAPIRAI! PER QUANTO ME NE IMPORTA!

...

EHM... DEDUCO CHE E' SUCCESSO QUALCOSA FRA VOI DUE... DICO BENE? ...EH?

ASSEMBLER! NON SI E' ANCORA SVEGLIATA COMPILER?

...

MENU 9 TRAP-END

KOSUKE FUJISHIMA
OH, MIA DEA!

CENA DI NATALE

EHI! MA-MA QUESTA È... È...

WIIIN

FLOSH FLOSH

HOTEL URD

È LA PIÙ BELLA CAMERA DA LETTO CHE IO ABBIA MAI VISTO!

IO...
VOLEVO DIRE
EHM...
CIOÈ...

URD!! VIENI FUORI IMMEDIATAMENTE!!

STO SOLO CERCANDO DI DARVI UNA MANO!
NON SIATE SEMPRE MALIGNI!

E SECONDO TE QUESTO SIGNIFICA "DARE UNA MANO"?!
VORRESTI DIRE CHE NON APPREZZI LA GENEROSITÀ DI TUA SORELLA?!
OSSIGNORE...

E COSÌ, ANCHE QUEST'ANNO SARÀ IMPOSSIBILE PASSARE IL NATALE DA SOLI!
HAI BISOGNO DI UNA LEZIONE! TIÈ!
WAWA
FLIP
EH EH EH! NON SOTTOVALUTARMI SORELLINA!

OH!
WOW!
SVENDITA DI FINE ANNO!
ORGANIZZATA DAI COMMERCIANTI DEL NEKOMI. PREMIO SPECIALE: 10 INVITI A CENA CON PERNOTTAMENTO ALL'HOTEL KONO PER 10 COPPIE
PINK
SVENDITA DI FINE ANNO!
CON GRANDE PESCA!
ORGANIZZATA DAI COMMERCIANTI DEL NEKOMI. PREMIO SPECIALE: A CENA CON
QUESTA SI CHE È LA CLASSICA MANNA DAL CIELO!
È UNA GRANDE OCCASIONE! IL LUOGO MIGLIORE DOVE TRASCORRERE IL NATALE DA SOLI!!
猫実商店会
歳末感謝
KEIICHI, TI SENTI BENE? OH, DIO MIO!
BECCATI QUE... OH, NO!!
MAA
EH... EH... MANNA DAL CIELO...
AHIA!!!

CHE FAI? VUOI TENTARE LA SORTE?
PROPRIO COSÌ!
BIGLIETTO SPECIALE PER LA PESCA
HO RACCOLTO CINQUANTA BIGLIETTI DAGLI AMICI CHE ABITANO NEI DINTORNI!
CON CINQUE BIGLIETTI SI HA DIRITTO A RICEVERNE UNO IN PIÙ PER LA PESCA ...PERCIÒ HO DIECI OCCASIONI!!
TAP
SALVE! VORREI PROVARE!

PREGO... CON CINQUANTA BIGLIETTI PUO' FARLO DIECI VOLTE!
ASSOCIAZIONE COMMERCIANTI

GAU GASH GUSH GUASH
YAA-HAAAA!
ROSSO!
ECCOLE IL PREMIO DI CONSOLAZIONE! LE RESTANO ANCORA NOVE TIRI!
CHE ROBA E'?!

WHOOOOOOOOOO!!
TE NE MANCA SOLO UNO...
ANCORA UN PREMIO DI CONSOLAZIONE!
ALTRO PREMIO DI CONSOLAZIONE!
ALTRO PREMIO DI CONSOLAZIONE!

EH!?
E' INUTILE GIRARE SENZA RIFLETTERE!

Ago nel pagliaio,
cammello per la cruna...
gira la ruota
della fortuna...
Cantate, angeli,
chiamatela in coro...
...Perche'
esca solo
la pallina
d'oro!

FLAP FLAP
MA... CHE STA SUCCEDENDO?

FLOP

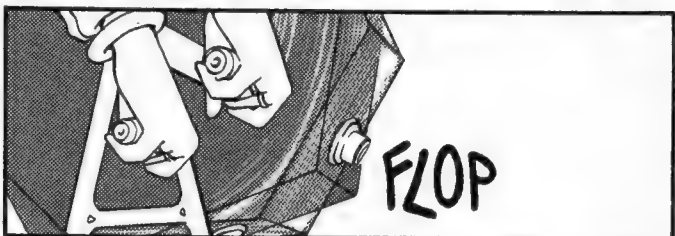
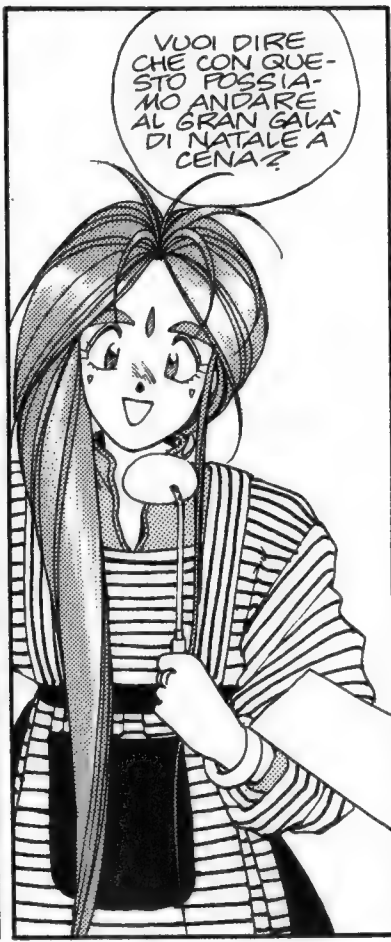
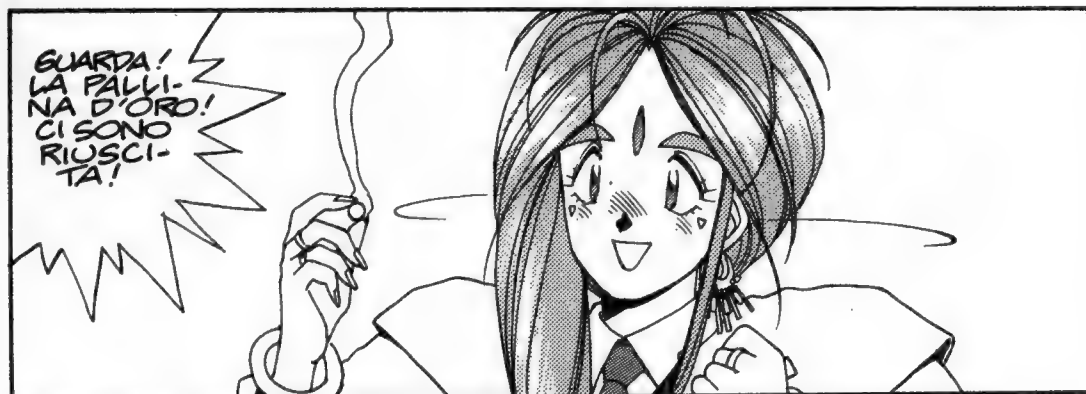
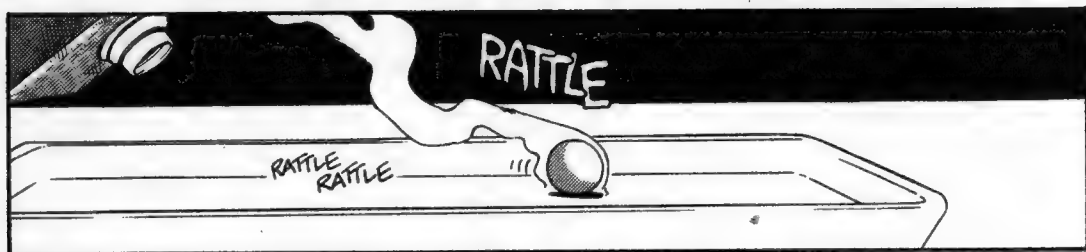
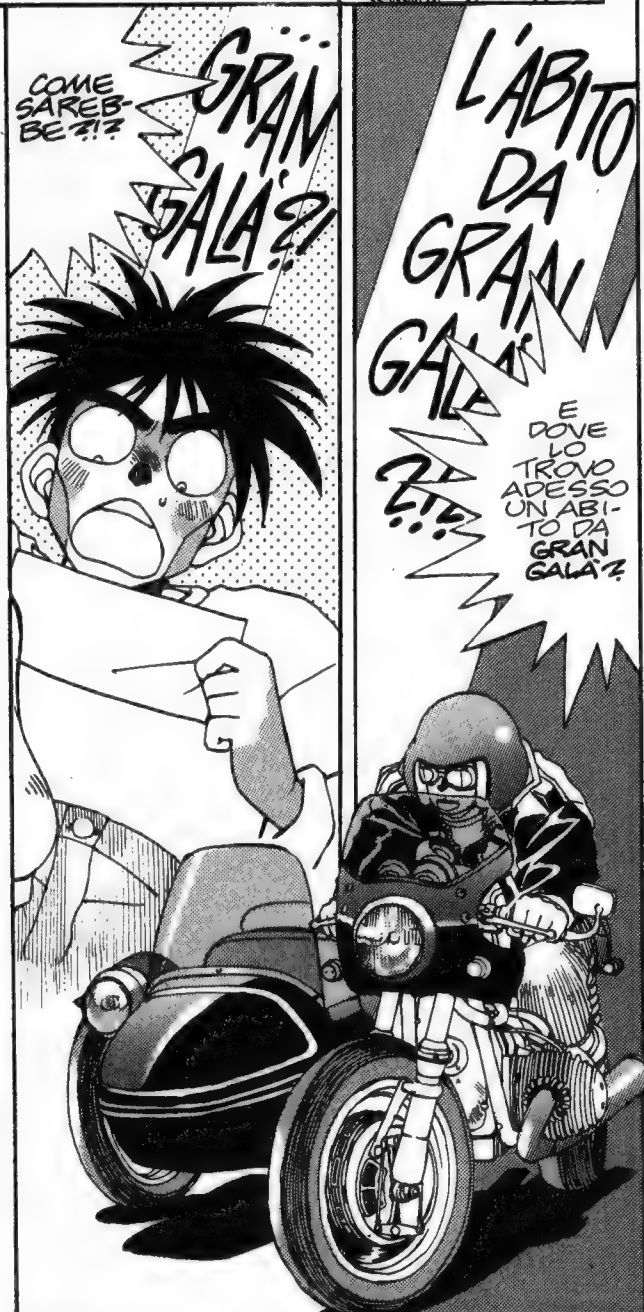
WA WA WA WA WA WA WA

RATTLE
RATTLE
RATTLE

GUARDA! LA PALLINA D'ORO! CI SONO RIUSCITA!

UNA VINCITA TRAVOLGENTE!
CLANG CLANG
OH... MA CHE EHM...

MA SEI SICURO?!?

VUOI DIRE CHE CON QUESTO POSSIAMO ANDARE AL GRAN GALÀ DI NATALE A CENA?

SSH!
URD NON DEVE SENTIRCI!
È PER LE QUATTRO DI DOPODOMANI ...VA BENE?
CERTO!
EH EH EH! HO SENTITO TUTTO, PICCIONCINI...
♬
VEDRÒ DI AIUTARVI LO STESSO DI NASCOSTO...
ME LO IMMAGINO GIÀ... UNA CAMERA CON UN BEL PANORAMA ...NOI DUE SOLI...
EH, GIÀ! IL PERNOTTAMENTO È COMPRESO NEL BIGLIETTO!

Hotel König
Scadenza 31 giugno
da consegnare all'accetta-
zione. È obbligatorio
l'abito da gran Galà.

UH!

COME SAREBBE?!?

...GRAN GALÀ?!

L'ABITO DA GRAN GALÀ?!

E DOVE LO TROVO ADESSO UN ABITO DA GRAN GALÀ?

MMH... VORRESTI CHE TI PRESTASSIMO UN ABITO DA CERIMONIA?
OK, RAGAZZI! PRESTIAMOGLIELO!

PRENDI QUELLO CHE VUOI ...NON FARE COMPLIMENTI!
...

QUELLO ...CHE VOGLIO...?

COME-COME? VORRESTI DIRE CHE I MIEI PANTALONCINI CORTI NON SONO IL MASSIMO DELL'ELEGANZA?
GUARDA LA MIA ARMATURA! NON È FAVOLOSA?

SEI TU CHE HAI DA RIDIRE!
HAI QUALCOSA DA RIDIRE SUI MIEI GUSTI?
...NON AVREI DOVUTO CHIEDERLO A LORO...
OH, DOVEVO IMMAGINARLO!..

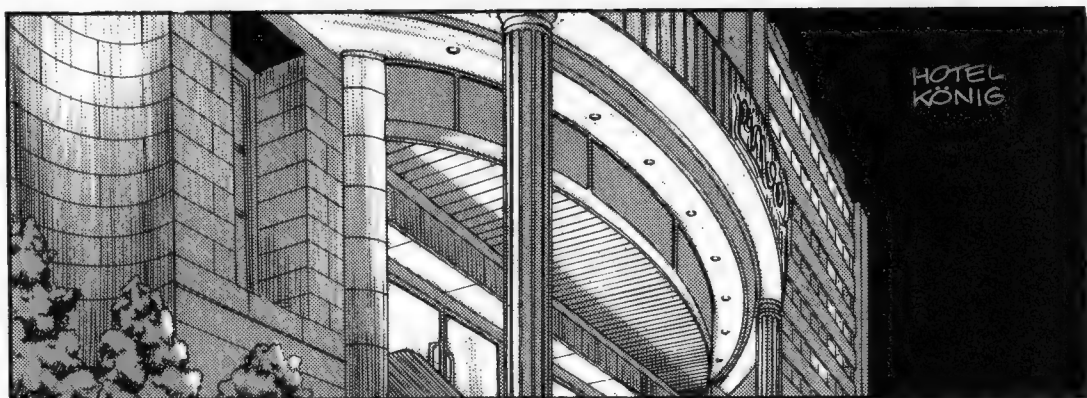
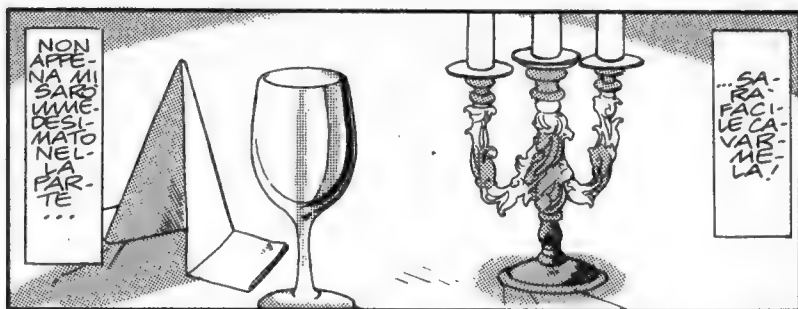
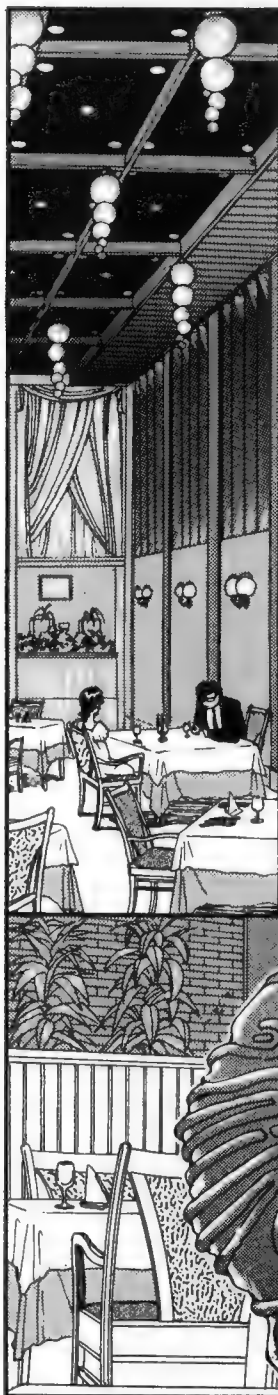
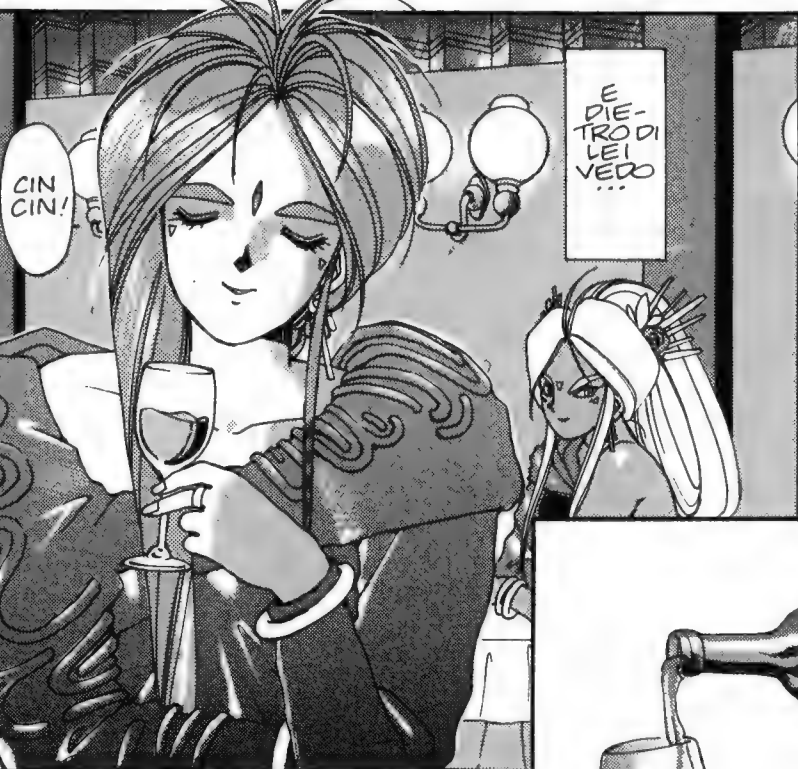
* COMPAGNI PIÙ ANZIANI. QUANTE VOLTE LO ABBIAMO GIÀ DETTO? - KB.

L'HOTEL KÖNIG, DI SOLITO ACCETTA SOLTANTO CHI INDOSSA L'ABITO DA CERIMONIA. E TU NON CE L'HAI, VERO MORISATO ?
UH...!
SE VUOI, TI POTREI PRESTARE IO UNO SMOKING!
AH, SÌ
PERÒ, A UNA CONDIZIONE...
ALLA CENA DOVRAI PORTARE ME!

EHI! EHI! ERA UNO SCHERZO!

OH, NON IMPORTA! CERCHERÒ DI SFRUTTARE QUESTA OCCASIONE A MIO VANTAGGIO. IN UN MODO O NELL'ALTRO!

HOTEL KÖNIG

VROOMM
MA LO SAI CHE SEMBRI DAVVERO UN GRAN SIGNORE?
EH EH! DICI SUL SERIO? HO COSTRETTO UNA DELLE MATRICOLE DELL'UNIVERSITÀ A PRESTARMELO.
È UN COMPLETO DA FUNERALE...
EHM

NON APPENA MI SARÒ IMMEDESIMATO NELLA PARTE...
...SARÀ FACILE CAVARMELA!
LA VEDO ATTRAVERSO LE FIAMME DELLE CANDELE...
CIN CIN!
CIN CIN!
E DIETRO DI LEI VEDO...
COSA VEDO ?!?

URD!? COSA CI FA QUI? E QUELL'UOMO CHI È!?

WHAT'S THE PROBLEM, MISS URD?

PROCURARSI INVITI, SPECIE SE FALSI, NON È UN PROBLEMA...

EH EH EH!

QUESTO TIZIO L'HO PESCATO PER LA STRADA... NIENTE PIÙ DI UN ORNAMENTO!

COSA TI SUCCEDE?

?

EH... EHM... NIENTE!

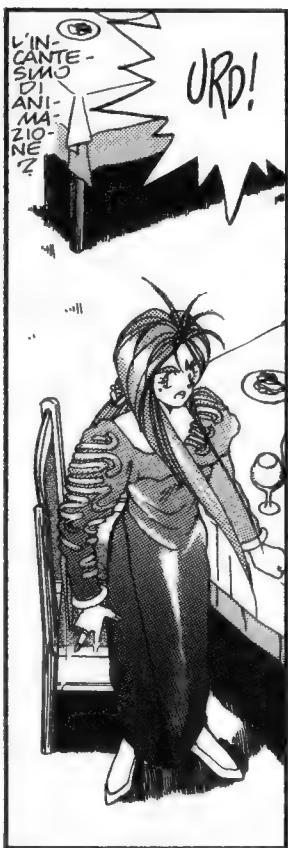
MALEDIZIONE! QUESTA NON CI VOLEVA!

POTREI SEDERMI ACCANTO A QUEI SIGNORI?

OH, CHE COMBINAZIONE!
POSSO UNIRMI A VOI?
NO, TI PREGO!

NON TI LASCERÒ ROVINARE LA SERATA AI DUE PICCIONCINI!

È giunta l'ora, mio caro pollo... svegliati e corri a rotta di collo!
corri per l'aia, quello è il tuo posto...
FLAP
...che te ne importa se sei arrosto?!
FUSH

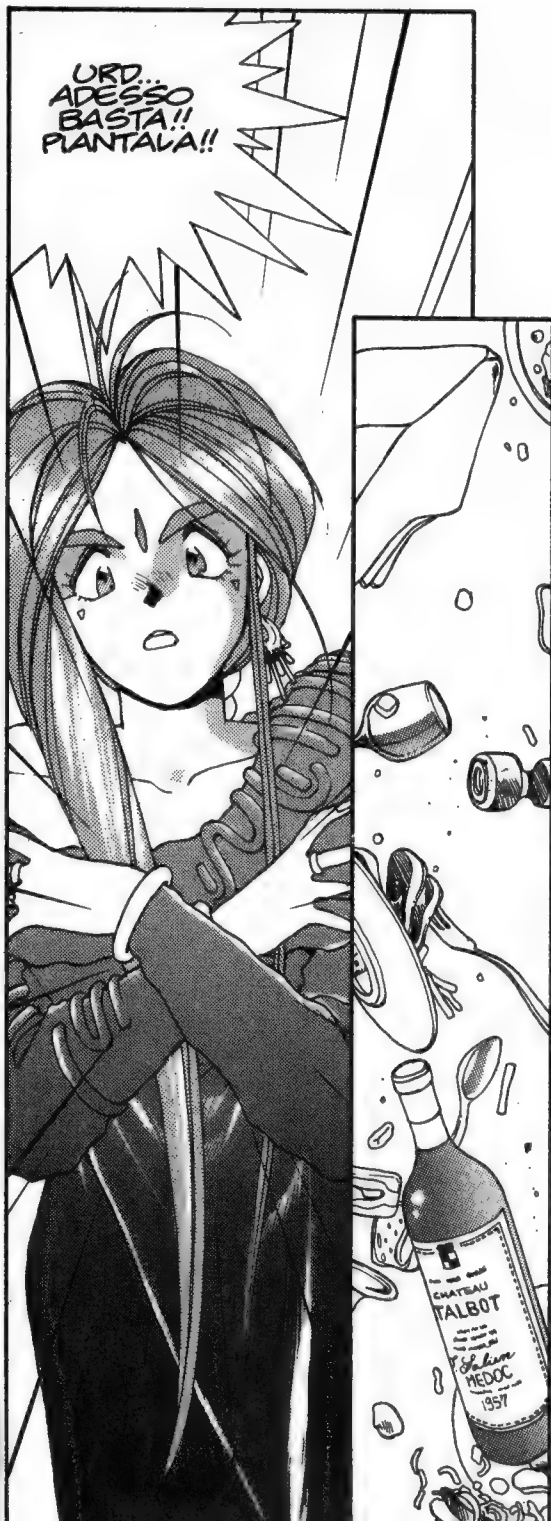
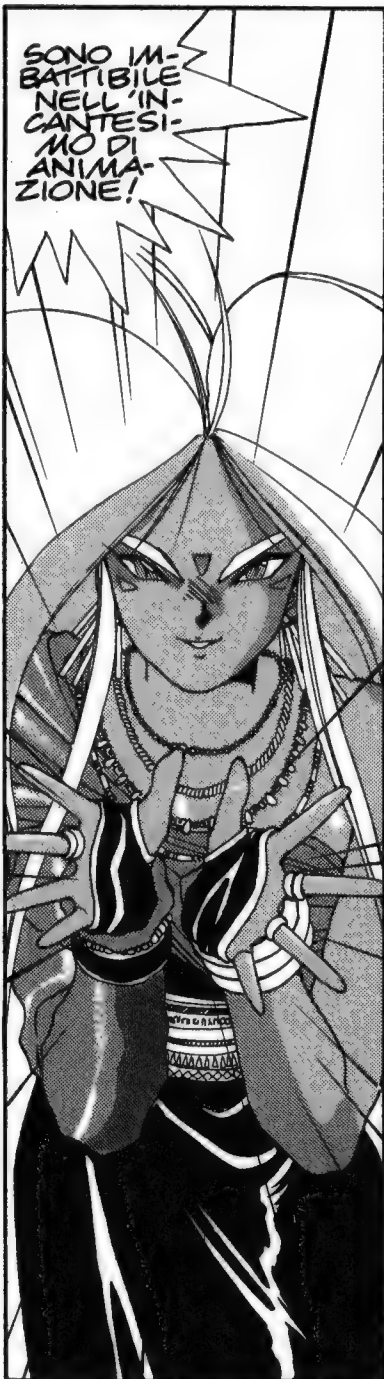
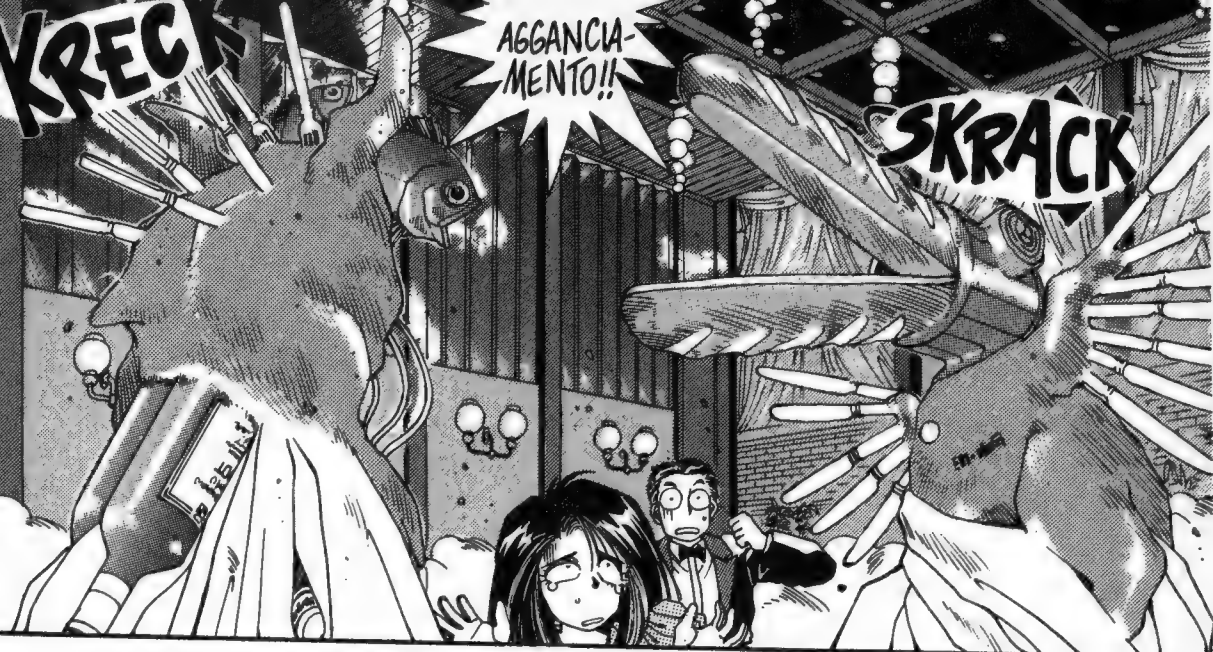
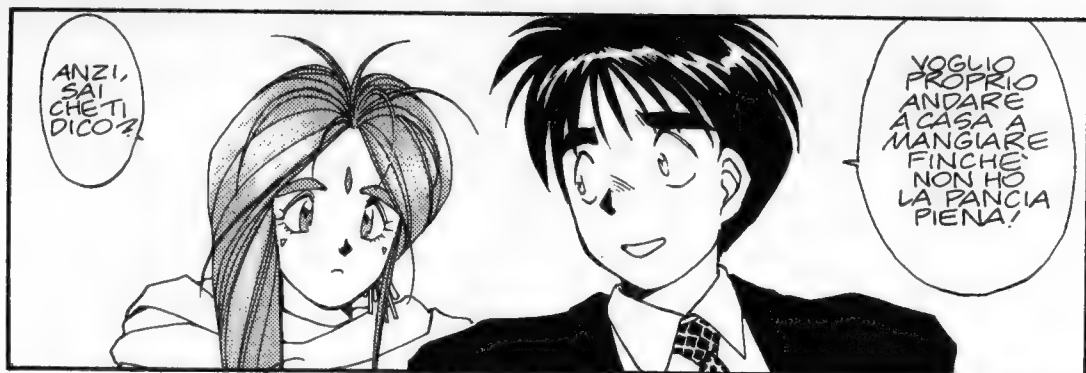
ZOMP!
!!
GU-UD
COSA !?
AAAHHH!!
ECCO ...LO SAPEVO...
OMIODDIOO!
CHE COS'È QUESTO ORRORE ?!?
L'INCANTESIMO DI ANIMAZIONE ?
URD!

STO CERCANDO DI ELIMINARE UNA ROMPISCATOLE PER TE, SORELLINA!
FATE UN BEL BALLETTO! ♪
E PENSI CHE QUESTO SIA IL MODO PIU' ADATTO?
SI, PERO... ANCHE LEI USA LA MAGIA...
QUALCUNO LO STA MANOVRANDO DALL'ALTO CON DEI FILI! DEVE ESSERE COSI'!!
SKRAK
CRECK
FUSH

E SE CI SONO DEI FILI, QUESTO LI TAGLIERÀ!
SWISS
NIENTE FILI?!? MA... CHE... SIGNIFICA...?
SONO IMBATTIBILE NELL'INCANTESIMO DI ANIMAZIONE!
URD... ADESSO BASTA!! PIANTALA!!
CHATEAU
TALBOT
MEDOC
1957

KRECK
AGGANCIAMENTO!!
SKRACK

KWAAK
SKRECK
EH, NO! NON PUÒ FINIRE COSÌ ANCHE STAVOLTA!

SCUSAMI... È ANDATO TUTTO A ROTOLI... È STATA ANCHE COLPA MIA...

A DIRE LA VERITÀ, PER ME È UN SOLLIEVO!
E SAI PERCHÉ? QUELLO È UN TIPO DI AMBIENTE CHE MI METTE A DISAGIO... NO, NON FA PROPRIO PER ME...

FINE DELL'EPISODIO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
MULTI WORLD JUMP
16

GUNDAM
WAR IN THE POCKET

di **Samuele Gardenghi**

Il 1988 era sembrato essere un anno funesto per i moltissimi fan del più famoso mobil-suit della storia; infatti, dal 1980 in poi, i proseguimenti della serie originale **Kidoo Senshi Gundam** (Gundam, il guerriero dall'armatura mobile) si erano dati il cambio all'insegna di un *trend* di gradimento in continua discesa, fino al vero e proprio tonfo di **Kidoo Senshi Gundam ZZ**. Nell'88 era poi uscito il bellissimo lungometraggio **Gyakushu no Char** (Il contrattacco di Char) che sembrava aver messo una bella pietra tombale sull'universo creato nel 1979 da Yoshiyuki Tomino accomunando, pur se con qualche dubbio, entrambi i protagonisti principali in una morte spettacolare fra i detriti dell'asteroide Axis. Tuttavia il buon successo di pubblico di quest'ultima realizzazione diede un'inattesa boccata di ossigeno alla speranza di festeggiare i dieci anni di vita del prestigioso "progetto Gundam"; la Bandai Video decise così di accettare la sfida, anche se gli insuccessi televisivi appena scontati fecero sì che lo scontro avesse luogo nell'arena degli OAV. Nel marzo del 1989 fece la sua comparsa *Quante miglia dal campo di battaglia?* prima di sei puntate da trenta minuti della nuova serie **Gundam 0080-War in the pocket**. La squadra di realizzatori comprendeva Fumihiko Takayama coadiuvato da Hiroyuki Yamaga alla direzione, Yutaka Izubuchi al mecha design (proveniente da **Gyakushu no Char** e da *Patlabor*) e soprattutto la "star" Haruhiko Mikimoto al character design (da dove si può iniziare? *Macross* 1 e 2, *Megazone 23*, *Gunbuster*...), indubbiamente un buon team! Il problema più importante però non era (paradossalmente) la realizzazione, quanto riscoprire i punti di forza della pima serie, evitare le trappole in cui erano cadute quelle successive, e soprattutto inserire la nuova serie in quella *storyline* che abbiamo appena detto essere stata conclusa. Venne buttata alle ortiche la comicità demenziale di **Gundam ZZ** (in effetti 0080 raggiunge punte di tragicità da far impallidire il miglior Shakespeare), altrettanto fece il mecha-design in stile 'transformer' di Mamoru Nagano (**Z Gundam**), così lontano dalla credibilità meccanica della prima serie e del recente lungometraggio e non fece miglior fine la complicatezza machiavellica delle trame con decine di 'New Type' naturali, 'bio soldiers' indotti e ibridi fra i due che avevano trasformato **Z Gundam** in un incomprensibile groviglio condito di maghi molto più adatti a *Record of Lodoss War*. La storia ritorna semplice e lineare, per quanto appassionante. Il colpo da maestro fu la scelta della collocazione spazio-temporale, la stessa 'one year war' in cui è ambientata la prima serie televisiva, ma lontano dagli eventi principali, su quel Side-6 che ha ospitato, solo pochi giorni prima, la Base Bianca e lo Zanzibar di Char. La spersonalizzazione del robot combattente era stata uno dei punti di forza dell'idea originaria, e allora, visto che la serie doveva ospitare un nuovo Gundam (esigenza di marketing insopprimibile), perché non affidarlo a un nuovo pilota? Inoltre non era sfuggita l'imprevista simpatia

BERNARD WISEMAN

Pilota di mobil-suit nell'esercito di Zion, malgrado la sua relativa inesperienza viene arruolato nell'unità 'Cyclops Commando' con il fine di distruggere il nuovo Gundam. Dopo il suo incontro con Alfred, il suo incarico su Side-6 sarà però di 'basista', avendo già compiuto un'azione all'interno della colonia.

La giovane e carina Cristina McKenzie è un cadetto pilota delle forze armate di Side-6 appena rientrato in patria dopo un periodo di addestramento sulla Terra. Non è particolarmente dotata come pilota, ma è sostenuta da una fortissima determinazione che la porterà a condurre in battaglia il prototipo segreto "Alex". La segretezza del suo incarico darà origine adalcune fra le più complesse situazioni della vicenda.

CRISTINA McKENZIE

del pubblico per il nemico (Char, Ramba Ral, Hamon e Lara erano popolari almeno quanto l'equipaggio della Base Bianca), così gli autori giocarono la carta a sorpresa, protagonisti della serie saranno infatti, oltre al piccolo Alfred Izuruha, il pilota di Zack Bernard Wiseman e la squadra di piloti di Zion detta 'Cyclops commando'... il nemico! Ritornando al primo anno di guerra, la storia ovviamente aveva una soluzione generale scontata (tutti i fan sapevano che l'Unione avrebbe vinto); si ricorse quindi a una storia slegata dai grandi avvenimenti e del tutto imprevedibile. Le caratteristiche principali di **Kidoo Senshi Gundam** furono rispettate: qui i mobil-suit sono solo macchine, i protagonisti hanno uno spessore psicologico (soprattutto Alfred e Bernard) tale da renderli quasi tridimensionali, e si è cercato un realismo pressoché assoluto. L'unica pecca stilistica di questa splendida serie di OAV è dovuta a esigenze di produzione legate al merchandising!! Infatti tutti i mobil-suit che si vedono nella serie, così come tutte le astronavi, sono diversi da quelli visti nella prima serie televisiva: chi lo avrebbe spiegato ai dirigenti della Bandai (che è anche la ditta che realizza i modellini di plastica delle serie di **Gundam**) che si stava per realizzare una nuova serie che non avrebbe però spinto alcun nuovo giocattolo? Per lo meno, il bravo Yutaka Izubuchi ridisegnò con solo qualche lieve modifica (sufficiente però a giustificare una nuova serie di modellini) quasi tutti i mobil-suit, escludendo il Gok (che subirà un restyling radicale) e - necessariamente - il Gundam RX-78 NT-1 e il MS 18-E Kämpfer che sono mobil-suit completamente nuovi. Parlando di restyling non va dimenticata la germanizzazione del principato di Zion operata proprio con questa serie (e poi ripresa in quel capolavoro che sarà **Gundam 0083**); già nella prima serie i parallelismi tra il principato e la Germania nazista erano evidenti, ma ora la cosa viene organizzata, la divisa si adorna di alette e fulmini stilizzati (modello SS per intenderci), alcuni Zack indossano l'elmetto tedesco (con tanto di chiodi), tutti portano tre bombe a mano con manico (le 'Stielhandgranade' negli anni Quaranta); il nuovo Gelgoog impugna un'enorme mitragliatrice 'Machinegewer-42' mentre il Kampfer ha due lanciarazzi 'Panzerfaust': un intero arsenale della Seconda Guerra Mondiale! Anche se finora abbiamo parlato delle molteplici somiglianze con la prima serie animata, non mancano però le differenze: la

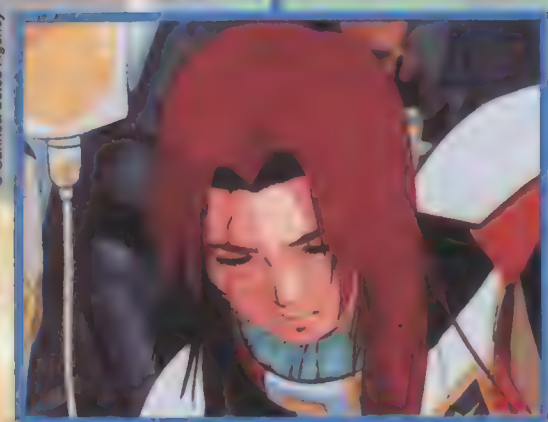
ALFRED IZURUHA

Alfred Izuruha frequenta le scuole elementari su Side-6. Così come i suoi compagni, il ragazzino vede il conflitto che infuria attorno a lui come un entusiasmante gioco. La sua passione, unita all'amore per le forze armate dell'impero di Zion, darà il via all'intera saga di Gundam 0080.

© Sunrise/Sotsu Agency

© Sunrise/Sotsu Agency

© Sunrise/Sotsu Agency

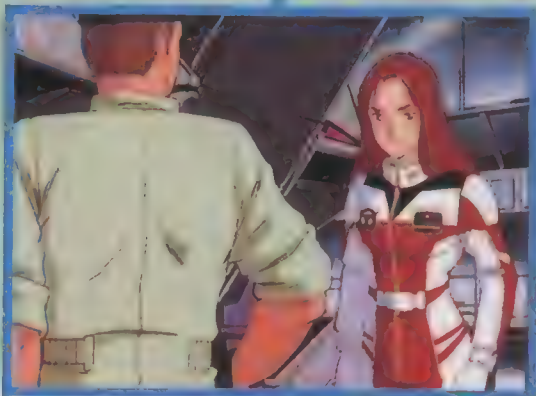
© Sunrise/Sotsu Agency

principale è nel senso di inutilità della guerra che pervade la storia, spinto molto oltre i livelli di **Kidoo Senshi Gundam** (che peraltro è tutto tranne che militarista), in quanto lì almeno si evidenziava il concetto della necessità di difendersi dagli aggressori. Legato al precedente è il tema della battaglia che (malgrado lo scontro d'apertura della prima puntata venga tuttora considerato da molti come un'ottima sequenza animata) è tutt'altro che onnipresente, contrariamente ai dettami dell'azione a ogni costo. Per la precisione, vi sono battaglie solo negli episodi 1, 4 e 6, anche se pochi secondi di scontro sono presenti nel secondo episodio; decisamente poco, ma la qualità è eccelsa. Per finire poi, va ricordata la natura terrena dei protagonisti; non solo, come abbiamo già detto, non ci sono New Type, ma i veterani di 'Cyclops Commando' deridono il giovane Bernard per la sua scarsa abilità di combattimento, mentre il pilota che salirà sul Gundam RX-78 NT-1 (costruito per essere consegnato entro la fine della guerra ad Amuro Rey... da qui la sigla NT o 'New Type') definirà il mobil-suit, dopo una simulazione, con le parole «E' troppo veloce, fa quasi paura... sarà mai di una qualche utilità in combattimento?». La risposta del meccanico «Sì, se il pilota è abbastanza buono» la dice lunga sulla distanza dai super combattimenti incontrati precedentemente. Anche il piccolo Alfred è lontano anni-luce dai tre piccoli orfani raccolti dalla Base Bianca; non è né un personaggio di contorno, né una mascotte, ma un bambino assolutamente vero e un protagonista di primo piano (contrariamente a quanto era accaduto nella prima serie televisiva coi tre piccoli Katsu, Retsu e Kikka), sia per le sue azioni che per la sua psicologia, parte integrante anch'essa della vicenda. Parlando di Alfred, poi, sono in molti a vedere nel suo approccio quasi iniziatico agli orrori della guerra e nella sua conseguente maturazione psicologica, il fulcro vero e proprio dell'intera vicenda. Questa interpretazione è supportata anche dalla particolarissima sigla iniziale dove a immagini classiche di azione e combattimenti, sono stati preferiti una serie di disegni che rappresentano con lo stile di un ragazzino delle elementari, aerei, mobil-suit e battaglie, così come rappresenterebbero automobili, case o persone. I bambini amano giocare alla guerra solo perché non sanno cosa essa sia.

Una speziata sottolinatura a questo concetto viene infine fornita nelle principali scene di combattimento, dove grazie a selvaggi scontri a fuoco tra fanterie e ad armi cruente (come i cannoncini che hanno sostituito gli asettici laser) sui mobil-suit, ogni colpo a segno è crudamente rappresentato con gravi ferite e copioso versamento di sangue; salta anzi agli occhi come nemmeno le massicce corazze dei mobil-suit sembrano proteggere realmente i piloti che le guidano in battaglia.

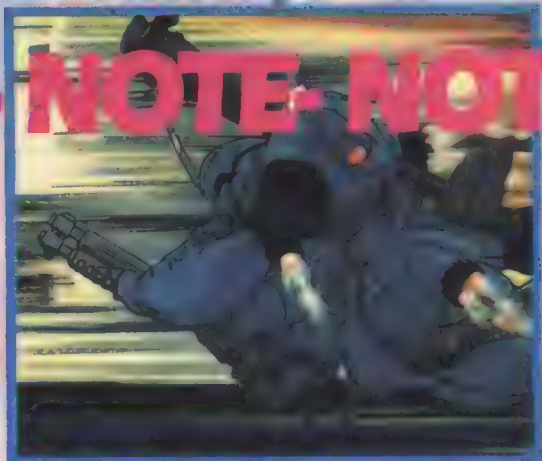
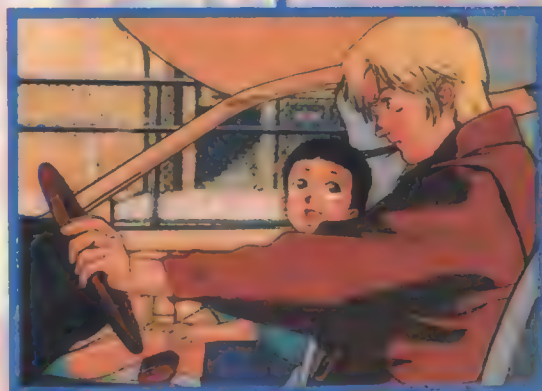
© Sunrise/Sotsu Agency

RX-78 NT-1 ALEX RX-78 NT-1

L'Alex[2] è probabilmente il mobil-suit più avanzato che compare non solo nella serie di OAV, ma per tutta la durata della One Year War; la sua caratteristica principale (e maggiore differenza dal **Gundam** originale di Kunio Okawara) consiste nella mancanza del Core Fighter, (il caccia pieghevole che ospita il pilota e i cui motori divengono quelli del Gundam) e nella sua sostituzione con un avanzatissimo *linear seat*, una cabina di comando sferica che contiene il sedile del pilota e sulla cui superficie interna un gioco di telecamere riproduce l'esterno: insomma, è come se il pilota fosse sospeso a mezz'aria e potesse guardare liberamente a 360° sferici. Il *linear seat* comparirà nuovamente solo diversi anni dopo, quando diventerà standard con i mobil-suit della serie **Z Gundam**. L'armamento di bordo è molto potente (due cannoncini Vulcan[3] a canne rotanti da 60 mm in testa, oltre a due fratelli maggiori da 90 mm, uno per avambraccio, e due spade laser) pur se tradizionale, e si presta a scene molto più drammatiche del vecchio fucile-laser. Lo si è definito tradizionale poichè tutti i Gundam sono stati armati e (visto che ciò è stato fatto anche nelle nuove storyline di **F-91** e **Victory Gundam**) prsumibilmente saranno anche in futuro armati di due Vulcan in testa e di spade laser (è come un *trademark*). La dotazione dell'Alex comprende poi una corazza ablativa esterna di tipo Chobham sullo stile di quella del primo dei tre Gundam-prototipo (per la cronaca, quello di Amuro è il secondo), un cannoncino imbracciabile e uno scudo (che però negli OAV non si vedono). Infine, la somiglianza con il Gundam originale è notevole, ma va sottolineato che alla livrea bianco/blu/rosso questa volta manca il rosso.

© Sunrise/Sotsu Agency

© Sunrise/Sotsu Agency

NOTE - NOTE - NOTE- NOTE

Nota 1: Il nome della Base Bianca in realtà è Pegasus, ma essendo una corazzata classe "White-Base" viene spesso chiamata White-Base (Base Bianca) a sua volta. Anche la Troy Horse di 0080 e la Albion di 0083 sono delle White-Base. Per dare un esempio pratico, le corazzate inglesi della Prima e Seconda Guerra Mondiale della classe "Queen Elizabeth" si chiamavano: Queen Elizabeth, Warspite, Barham, Valiant e Malaya, ma tutti le chiamavano "Queen Elizabeth"

Nota 2: Il Gundam RX-78 NT-1 protagonista di questa serie viene chiamato Alex, in quanto il suffisso RX pronunciato all' nglese, suona Ar Ex e trascritto in caratteri giapponesi può essere pronunciato anche Al Ex (la R e la L si scrivono con lo stesso ideogramma e si possono pronunciare allo stesso modo); da qui il nome Alex.

Nota 3: Quelli che è ormai consuetudine chiamare cannoncini Vulcan (ossia vulcano) storpiati alla giapponese (B anziché V e con l'inglese scritto come si pronuncia). Il vulcan è un cannoncino a sei canne rotanti prodotto dall'americana Gatling fin dagli anni Settanta; dato che per molti anni la Gatling mantenne un brevetto di esclusiva, si finì col chiamare tutte le armi a canne rotanti col nome del diffusissimo (e famosissimo) cannone della ditta americana... vulcan appunto!

Gli ideogrammi che costituiscono il nome di Char Aznable (Shia), possono essere letti in diversi modi, uno di questi è Charles Aznavour, forse in omaggio al famoso cantante e attore francese. Non è da escludere , anche se può sembrare assurdo, che sia davvero questa la giusta traslitterazione per il nome del famoso personaggio.

GUNDAM STORYLINE - GUNDA

© Sunrise/Sotsu Agency

Kidoo Senshi Gundam - Prima serie animata del 1979, narra le avventure dell'equipaggio della corazzata Pegasus e del secondo prototipo del mobil-suit unionista che le dà il nome durante gli ultimi tre mesi della One Year War nell' U.C. 0079.

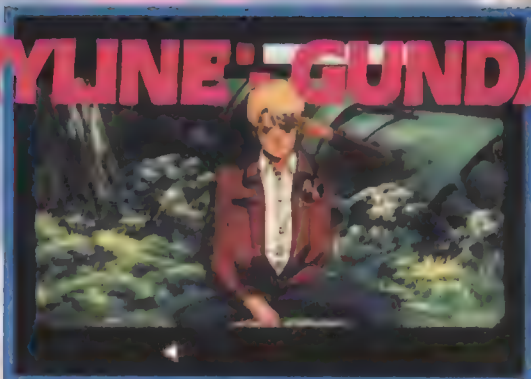
Gundam 0083 Stardust Memories - Tredici episodi in OAV che trattano dell'estremo tentativo dei sopravissuti dell'esercito di Zion di rovesciare le sorti del conflitto conclusosi tre anni prima.

© Sunrise/Sotsu Agency

Z Gundam (seconda serie televisiva) - L'esercito terrestre usa il pugno di ferro per piegare tutte le colonie alla propria supremazia. A esso si oppongono vecchi e nuovi eroi raccolti in una sorta di unità partigiana. La serie si conclude con la sconfitta dell'egemonia terrestre, ma anche con un pericoloso vuoto di potere.

© Sunrise/Sotsu Agency

Gundam ZZ (terza serie televisiva) - A causa del suo piglio comico (e del suo scarso successo) è stata ripudiata in seguito (i mobil-suit in essa presentati non si vedono più nel film conclusivo, mentre si vedono quelli delle serie precedente); la storia inizia poche ore dopo la conclusione di **Z Gundam** e narra del tentativo di alcune forze del vecchio principato di Zion di restaurarne il potere.

Gyakushu no Char - Lungometraggio che conclude la serie, Char "cometa rossa" Aznable è riuscito a ricostruire il principato sotto di sé, e decide di eliminare una volta per tutte quei terrestri che sono stati il nemico naturale, distruggendo la Terra; sarà il nemico/rivale di sempre, Amuro Ray (col micidiale √ Gundam) a sconfiggerlo (e ucciderlo), salvo poi condividerne la sorte nel tentativo (riuscito) di salvare il pianeta.

© Sunrise/Sotsu Agency

PROFILO - PROFILO - PROFILO -

GUNDAM 0080

6 episodi di 30 minuti ciascuno:

1 - Quante miglia nel campo di battaglia?
2 - Un riflesso in occhi marroni
3 - Cosa c'è alla fine dell'arcobaleno?
4 - Oltre il fiume e attraverso i boschi
5 - Di' una bugia Bernie!
6 - Guerra in tasca

Realizzazione: Bandai Video (Emotion) e Nihon Sunrise
Direzione: Fumihiko Takayama
Composizione: Kyosuke Yuuky
Screenplay: Hiroyuki Yamaga
Mecha design: Yutaka Izubuchi
Character design: Haruhiko Mikimoto
Produttore: Kenji Uchida
Supervisore: Kazuhisa Kondo
Musiche: Tetsuro Kashibuchi

La Rubrika del KAPPA

Oh, quante notiziole mangamadoré, ma quante notiziole... Ehm... Tocca già a me e nessuno mi avverte! Mondo tarallo, qui mi ci vuole un bello scoop per rifarmi. E guarda chi ti ritrovo: quel gaùrro di Tsukasa Hojo deve proprio divertirsi un mondo con le storielle *action & passion*! L'ultima è uscita in occasione del venticinquesimo anniversario di "Shoonen Jump" e si intitola **Komore Bi no Motode** (La luce filtrata attraverso i rami). Dopo aver disegnato le più belle sgarzole del fumetto giapponese, però, un'improvvisa impotenza mentale lo ha indotto a riutilizzare come protagonista Sarah Nichikuyo, già bella e che sfruttata in *City Hunter*. Che fantasia!

© Hojo/Shueisha

Va là, va là, *taca ben lo show*! Fuochi d'artificio agli Studi Ghibli, dove le grandi star sono tornate al lavoro per due nuove produzioni: il primo è Isao "Poroporo" Takahata, che sta ultimando le avventure *pucci pucci* dell'orsetto lavatore **Ponpokun**; l'altro è invece Hayao "Porco Rosso" Miyazaki, il cui quale ha annunciato che il suo nuovo film a cartoni animati (lo attendiamo al varco per il prossimo anno) sarà tratto da *La regina dei ghiacci*, un lungometraggio russo di Adamanov uscito negli anni Sessanta. Volga Volga a tutti!

E ora apriamo un siparietto per tutti i manzi palestrati all'ascolto che non disdegnano un po' di sano agonismo fumettoso: la Shueisha sta lavorando alla trasposizione animata di **Slam Dunk**, la serie sportiva dell'astro nascente Takehiko Inoue, che finalmente prende in esame il gioco del basket. Come? Si era già visto in *Gigi la trottola*? Ma che c'entra? Quello era scemo... anche se devo dire che all'epoca non ne ho perso un puntatozzo! Vabbe', *sport a part*, c'è chi trama nell'ombra per diventare il *Dylan Dog* dell'attuale situazione nipponica: si chiama Yusuke ed è il protagonista

© Inoue/Shueisha

dell'orrorifico **Yu Yu Hakusho**. Dopo il successo del manga ideato da Yoshihiro Togashi, nonché della relativa serie animata, sono appena partiti due nuovi progetti che lo coinvolgono: un videogiocozzo per Family Computer, Game Boy e PC Engine, e un film per il grande schermo realizzato dalla Toei.

Restiamo in tema di gingilli elettronici, e tenetevi pronti ad avere un orgasmo cerebro-visivo grazie ai personaggi ideati dal nostro Yuzo "3x3=9 Occhi" Takada per un videogioco fantasy. 'Na cofana de illustrazioni a colori sono state raccolte nel mega-volume-cartonato-extra-lusso **Justbreed - Yuzo Takada Illustrated Book**, che sicuramente presto qualche infimo libraio vorrà vendervi a cifre spropositate.

© Togashi/Shueisha

A sinistra, la prima apparizione di Sarah in ***City Hunter****; in alto, il protagonista di* ***Slam Dunk****; qui sopra, i policromati personaggi di* ***Yu Yu Hakusho***

*A lato, un'illustrazione di Yuzo Takada dal volume **Justbreed**. Sotto, la [illegible] quell'italo-nipponico di Hirohiko Araki, nonché la trippa a 4.900.*

Parliamo un attimo della dinofilia nipponica, che come qui da noi e in America ha fatto un casino del trentadue. A partire da **Gon**, che fortunatamente possiamo goderci anche in Italia (complimenti ai quattro Kappagaùrri per la scelta), i nostri amici ocular-mandorlati sono letteralmente impazziti per i rettiloidi pre e post giurassici, e così il mondo del business si è girato in quella direzione, con un sonoro scricchiolio di ossa del collo. Il **Jurassic Park** crichton-spielbergiano ha dato l'input ai vari business-men, e così sono nati nell'ordine:

1) un parco stracolmo di dino-animatroni che si può visitare come uno zoo-safari.

2) **Rex**, un film dal vivo avente come protagonista una mocciosa che adotta un cucciolo di tirannosauro (e poi criticano i giocattoli moderni dicendo che sono pericolosi... mamifacciailpiacere, mifaccia); la bestiola è stata realizzata nientemeno che dal nostro Carlo Rambaldi.

3) **Tooi Umi Kara Kita Coo** (Coo dai mari lontani), un cartone a tema vagamente analogo a quello di **Rex**, a parte il fatto che il protagonista è UN moccioso e il dino è un più accomodante plesiosauro

Passiamo alle solite e conclusive Kappate in breve, così dopo non vi scoccio più.

Superman è morto, viva **Superman**! E' arrivata anche in Giappone, in un'edizione extralusso, la saga della morte del supereroe per eccellenza. Cosa c'entra con noi? La notizia curiosa consiste nel fatto che tale edizione gode della supervisione

di Monkey Punch, ovvero nientemeno che il papà di **Lupin III**! Sul fronte opposto, invece, gli USA - e più precisamente la casa editrice Boneyard - ha annunciato la prossima uscita del fumetto di **Space Giant Goldar**, che dovrebbe riprendere le avventure di un eroe nipponico apparso anni addietro in una serie TV a stelle e strisce. In questa occasione sarà disegnato da Mark Texeira, ma a quanto pare la versione originale era opera, come dicono loro «dello stesso autore di Astroboy». Congetturando, facendo due più due, mi sembra che possa trattarsi dell'ancestrale **Magma Taishi** di Osamu Tezuka, ma mentre scrivo queste righe non se ne sa ancora nulla. Chi vivrà, vedrà!

Vi saluto questo mese invitandovi a leggere l'articolo su **JoJo**, dove ho scoperto che l'autore, Hirohiko Araki, ha parentele italiane. Mi sono subito dato da fare, ho scartabellato tutta la cartaccia della redazione, e guarda cosa ti trovo: una bella foto dell'Araki in Italia, con un pittoresco sfondo di trippa a 4.900 lire! Saluti inflazionati!

Il Kappa

MULTI WORLD JUMP

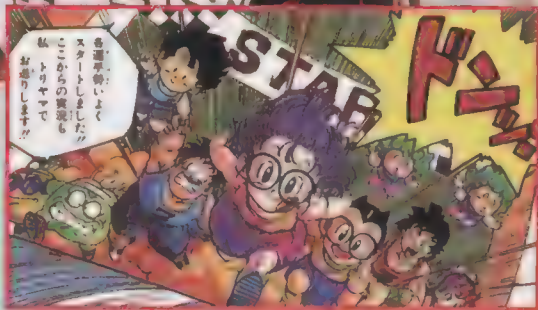
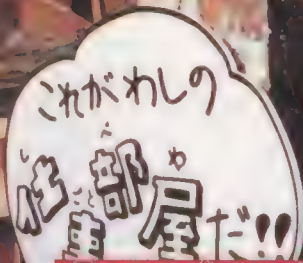
di Orlando Manzi

Multi [illegible] c'erano tutti, ma proprio tutti: c'era [illegible] anche [illegible] per informarvi sulle ultime novità presenti sul mercato nipponico. La colossale manifestazione, tenuta in occasione del venticinquesimo anniversario della rivista "Weekly Shoonen Jump", ha ottenuto come da previsione uno strepitoso successo, a conferma di un sempre crescente interesse che i manga suscitano ormai non solo in Giappone, ma anche nel resto del mondo. Infatti, come evidenziano le più recenti indagini di mercato, il fumetto giapponese è in continua e rapida espansione. Composta in gran parte da giovani e giovanissimi, la folla che è intervenuta alla manifestazione ha riempito la bella struttura di Korakuen già dalle prime ore del mattino, sfidando e sopportando l'afa, e pazientando in attesa del proprio turno. Numerosi anche i visitatori stranieri, soprattutto europei e americani.

Molti erano i lavori esposti all'interno della sala (dove era assolutamente vietato scattare fotografie), e tra i tanti meritano una segnalazione il giovane Yoshihiro Togashi (Yamagata, 27 aprile 1966) con il suo **Tende Shoowaru Cupido** e l'ancor più giovane Takehiko "Slam Dunk" Inoue (Kagoshima, 12 gennaio 1967) con **Cameleon Jail**. Molto bello anche il lavoro di Mishinji Imaizu, che con **Sora no Kyanbasu** ha dato prova di uno stile particolarmente raffinato. Tra i nomi noti anche al pubblico italiano, invece, segnaliamo Koji "Dragon Quest" Inada (Tokyo, 14 marzo 1964), Hirohiko "JoJo" Araki (Miyagi, 7 giugno 1960) e Masakazu "Video Girl Ai" Katsura (Fukui, 10 dicembre 1962). Una insolita rassegna, poi, era dedicata natural

mente a "Shoonen Jum[illegible] re[illegible]deva in esa[illegible] storia della celebre rivista della Shueisha fin dalle origini. Molti albi 'da collezione', inoltre, sono stati messi in vendita al loro prezzo di copertina.

Caratteristico e ricco di colore, non[illegible] oggetti sparsi un po' dovunque, era stato a[illegible]o con maniacale attenzione lo studio del grande Akira Toriyama, dove erano contenuti [illegible] del papà di **Dragonball**, a cominciare dalla sua passione per i modellini (soprattutto auto da corsa), per le armi e per il grande Harrison Ford. Particolarmente fornito anche l'emporio allestito in una sala adiacente la mostra, dove era possibile acquistare tutto il merchandising legato agli eroi della Shueisha. Fantascientifico e spettacolare, infine, lo stand SEGA, che proponeva in anteprima gli ultimi modelli di videogame in tema con la manifestazione.

Insomma, nonostante si celebrasse una sola casa editrice, sembrava quasi che il mondo del manga fosse lì. Un mondo più che mai vivo e ansioso di raggiungere un pubblico sempre più internazionale.

Una veloce carrellata di immagini direttamente da Tokyo! Nella pagina a fianco, in alto, l'entrata della mostra; sotto [illegible] una pin-up da **Shadow Lady** *(il nuovo fumetto di Masakazu "Video Girl Ai" Katsura), in basso i ragazzini giapponesi che vanno a fare la spesa. In questa pagina, invece, in alto lo studio di Akira "Dragonball" Toriyama, sopra, il nuovissimo [illegible] di* **Dr. Slump e Arale** *attualmente pubblicato sulle pagine di [illegible]; sotto, altri ragazzi all'emporio della manifestazione. In basso a sinistra, infine, in anteprima due sequenze tratte dal seguito del videogioco di* **Dragonball Z** ©1993 Shueisha
Le fotografie sono state realizzate dal nostro inviato al [illegible] World, Orlando Manzi.

KARAOKE

ORANGE ROAD

a cura di **Cedric Littardi**
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni

Kimagure Orange Road, un titolo che a molti evocherà incredibili ricordi animati, che ad altri riporterà alla mente il divertentissimo manga (tutti i mesi in edicola nella collana **Starlight**), ma che ad alcuni ricorderà splendide musiche e canzoni. La colonna sonora ha sempre un ruolo fondamentale nella realizzazione di una serie animata così come di un film, e quella di **Orange Road** (che molti di voi conosceranno come *E' quasi magia Johnny*) ne è una prova evidente. Raccolta inizialmente in tre CD, denominati **Sound Color** per l'ovvio riferimento al titolo, la colonna sonora vede all'opera Sagiso Shiru dopo i successi di *Megazone 23* e *Fushigi no Umi no Nadia* (in Italia, *Il mistero della pietra azzurra*). Concepita inizialmente per sottolineare gli aspetti più intensi dell'anime, a cominciare dal tanto sofferto bacio tra Kyosuke e Madoka, la colonna sonora strizza l'occhio ai giovani evidenziando una discreta vena pop, mentre i testi utilizzano un vocabolario giovane particolarmente adatto all'età dei protagonisti.

Kimagure Orange Road © Matsumoto/Shueisha/Toho

La **Sound Color 1** (38' e 20") contiene la celebre *Night on summer side*, interpretata da Masanori Ikeda, conosciuto in Giappone soprattutto per la sua professione di attore. Lo stesso canterà anche *Kiken no triangle*. La sigla finale, *Natsu no mirage* (Il miraggio dell'estate), è decisamente più romantica, grazie anche alla voce sexy di Kanako Wada, una cantautrice a cui viene affidata anche l'interpretazione di *Genina*. Oltre alle quattro canzoni, il CD presenta ben undici musiche godibilissime e ben ritmate.

Nella **Sound Color 2** (46' e 10") il pezzo forte è indubbiamente *Orange mistery*, al quale si abbinano armoniosamente le immagini a pastello della relativa sigla animata. Completano l'album altre cinque canzoni e dieci musiche tra le quali ricordiamo la splendida *Back to the red straw hat time* magistralmente eseguita al sassofono. Un'ultima curiosità: per la sigla iniziale viene coinvolto Hideyuki Nagashima, mentre per quella finale torna alla carica la già citata Kanako Wada.

Se per i primi due CD la casa di produzione si era distinta per la scelta dei pezzi e degli interpreti, nella **Sound Color 3** (46' e 52") assistiamo a un notevole calo qualitativo. Non più celebri interpreti, e un pezzo portante (*Kagami no nako no actress*) che non è certo trascinante come i precedenti. Quattro canzoni e quattordici brani musicali costituiscono questa colonna sonora di cui meritano di essere citate solo le discrete *Fly me to the sky*, *Orange vice*, *My little girl* (eseguita al sassofono e xilofono) e *Tell me that you love me* (riarrangiamento di un brano già presente nel precedente CD). Decisamente brillante e ben animata la sigla iniziale. Le immagini che costituiscono il video scherzano su un improbabile circolo vizioso. Il gatto Jingoro corre su una pista rosa, per poi saltare e costituire un ricamo sulla maglia di Madoka, che si diverte in compagnia dei suoi amici a bordo delle tazze di una giostra. L'attenzione dello spettatore si sposta intanto su una tazza in particolare che, una volta afferrata, raggiunge le labbra di Hikaru, comodamente seduta all'ABCB. Intanto una macchina sfreccia davanti a bar e la telecamera la segue fino a mostrare un'inaspettato videogioco manovrato da Kazuya. Dietro al ragazzino, però, si scorge l'onnipresente Jingoro. Un fermo immagine improvviso immortala il gatto in un buffo sbadiglio e si trasforma in una fotografia che Madoka osserva sfogliando un grosso album. La

stessa Madoka, che si volta verso l'obiettivo sorridendo, si trasforma nell'immagine di un poster che Kyosuke guarda incuriosito ai piedi di una buffa scalinata rosa. Torna infine in campo Jingoro, che sale sulla scalinata mentre questa si trasforma nella pista iniziale, chiudendo così il cerchio. Come sigla finale del terzo CD toviamo la canzone *Dance in memories.*

Dato il successo di **Orange Road** vengono prodotti anche altri compact disc che presentano come sempre un'alternanza di canzoni e brani musicali. **Mogitate Special** (43' e 21") punta tutto sugli OAV raccogliendo cinque pezzi vocali e sei musicali tratti dai più bei film in videocassetta. **Ano Hi ni Kaeritai** (36' e 42") potrebbe persino far ricredere chi non apprezza particolarmente il panorama musicale giapponese, specialmente se all'ascolto del CD si aggiunge la visione dell'omonimo lungometraggio animato. La sigla finale, inoltre, è forse una delle più belle mai scritte e interpretate per **Orange Road**. In tutto sono presenti quindici brani, di cui tre sole canzoni. Continuiamo il nostro viaggio attraverso i CD tratti dalla serie di Izumi Matsumoto con **Special BGM** (51' e 20") sicuramente il più soft tra quelli proposti, e per questo ideale per una bella serata romantica. L'album è composto da quattro canzoni e da sedici brani musicali. Concludono la serie due CD che racchiudono unicamente canzoni: **Singing Heart** e **Loving Heart**. A settembre, inoltre, dovrebbe essere uscito un nuovo ricchissimo cofanetto (corredato persino da un libretto di illustrazioni) contenente una selezione di ventisei canzoni, brani musicali e dialoghi per la prima volta diffusi in versione compact.

Per non confondervi, infine, abbiamo volutamente tenuto da parte un ultimo titolo, **Kimagure Orange Station** (49' e 37"), in quanto non costituisce una colonna sonora, ma un 'drama', ovvero una storia interpretata dai vari protagonisti del cartoon... naturalmente in giapponese. Se da un lato ascoltare i dialoghi di un episodio televisivo o di un film con le voci originali dei protagonisti può risultare davvero simpatico, la non conoscenza della lingua giapponese potrebbe farvi rimpiangere i soldi spesi nell'acquisto del CD. Come al solito, occhio agli acquisti!

ORANGE MYSTERY

Kirameku umi e tishiatsu no mama/ kimiwa tondane kisu o yokeru yooni/ureta sukato no shiroi hanabira/aoi minamoni hirogattekuyo/katame tojite boku no mononi/katte ageruto ittanoni/Oh baby tell me tell me kimagure dane/(Tell me love you, tell me that you need me)/Tell me, tell me natsu no tenshi/(Tell me lover, tell me that you love me)/Oh baby, tell me tell me koi o shiteru/(Tell me love you, tell me that you need me)/Tell me, tell me kimiwa mystery/(Tell me lover, tell me that you love me)

Brillante mare/indossando una T-Shirt/ lei è volata via per schivare un bacio/La gonna bagnata/il bianco petalo/il mare azzurro si estende/Con gli occhi chiusi sarò tua/Oh baby dimmi dimmi/un rifiuto capriccioso/dimmi ti amo/dimmi che hai bisogno di me/dimmi dimmi angelo dell'estate/dimmi amante/dimmi che mi ami/Oh baby dimmi dimmi che ti sei innamorata/dimmi ti amo/dimmi che hai bisogno di me/dimmi dimmi sei un mistero/dimmi amante/dimmi che mi ami

KAGAMI NO NAKA NO ACTRESS
(L'attrice riflessa nello specchio)

Itsumo nara anata no saidoshito de/ kuruma o suberasu precious night/ Kyanselu no denwani kusano nioi/kizuka nufuri de kittawa/kawaita ato no manikyua no iro/kurushiku yoru o kazaru dake/A-ah-ah/Kagami no naka no aktores/hakkiri iebaiinoni/tamerai ga mimi motode sasayaku/Cause I love you/Kagami no naka no aktores/Enjiru tabini sugaoga/Hanarete iku/You've broken my heart

E' sempre il tuo profilo/lasciando sfrecciare la macchina nella notte preziosa/la strana sensazione del falso squillo del telefono/facendo finta di non acorgermene ho riattaccato/Il colore dello smalto una volta asciutto/per decorare questa notte vuota/A ha ha/L'attrice riflessa nello specchio/non hai che da dirlo chiaramente/la tua esitazione sussurra nel mio orecchio/perché ti amo/ L'attrice rilessa nello specchio/facendo finta ogni volta/dimentico la vera faccia/hai spezzato il mio cuore

di **Simona Stanzani**

Mentre in Giappone **JoJo no Kimiyoona Booken** (Le bizzarre avventure di JoJo) è già un mito, qui in Italia si inizia a parlarne solo ora. Edito dalla Shueisha sulla rivista "Shoonen Jump", questo fumetto di Hirohiko Araki sta ottenendo lo stesso successo del suo ideale predecessore, il celebre 'collega' *Hokuto no Ken* (Ken il guerriero). I punti in comune tra questi due best seller della casa giapponese sono evidenti, ma nonostante questo **JoJo** conserva un'originalità e una raffinatezza che motivano in gran parte il suo immenso successo. Come sarà noto agli estimatori di fumetti originali, e soprattutto a chi acquista riviste periodiche giapponesi, ogni testata cerca di coltivare gli stili dettati da fumettisti più anziani o famosi, attorno ai quali si raggruppano naturalmente le storie dei nuovi autori. Chi ha avuto occasione di sfogliare "Shoonen Jump" avrà certo notato diversi fumetti simili a *Ken*, oppure storie poliziesche che ricordano opere di Tsukasa Hojo come *Cat's Eye* (*Occhi di Gatto*) o *City Hunter*, o altre analogie tra diversi autori. Non lasciamoci ingannare dalle apparenze, però, perché in **JoJo** (così come in *Orange Road*, *Lamù* e altre lunghe serie) il disegno subisce mille mutazioni nel corso della storia, date dall'accumulo di esperienza e dall'evidente miglioramento tecnico dell'autore. Così, avremo un inizio un po' rude, tratti calcati e pesanti, figure massicce e potenti che però calano molto bene il lettore nella cupa atmosfera dell'Ottocento inglese. Dopo il clima sepolcrale dal sapore vagamente byroniano, si salta direttamente all'incubo nazista, e qui prendono il via i primi scontri apocalittici con personaggi dai poteri straordinari: lo stile dell'autore si slancia parecchio e ricorda il *Ken* dei tempi migliori, mantenendo comunque una propria personalità. Nella terza fase della storia si passa prima ai giorni nostri, per essere poi catapultati addirittura nell'immediato futuro. Il tratto ha una metamorfosi completa e si distacca nettamente dal precedente cliché: segno fine, elegante, personaggi moderni e piuttosto inconsueti per un manga d'azione. Araki è praticamente cresciuto e maturato proprio con questo fumetto. Ma ciò che più affascina in **JoJo** è la storia, che copre appunto un arco di oltre cento anni partendo dall'Inghilterra del 1800 per arrivare a toccare anche il Giappone dei giorni nostri, passando dagli USA, e poi dall'Italia, Svizzera, Egitto, India e Pakistan. Una saga generazionale che tocca i molti discendenti della famiglia Joestar. Tutto ha inizio quando Lord George Joestar e il figlio neonato Jonathan vengono trovati e derubati da un vecchio imbroglione, Dario Brando, dopo un incidente con la carrozza che provoca la morte di Lady Joestar. George crede invece che Brando li abbia salvati e gli promette riconoscenza. Poco prima di morire, Brando invita dunque il figlio a raggiungere il Lord, perché esso provveda all'educazione del giovane in sua vece. Il ragazzo ha la stessa età di Jonathan, soprannominato

JoJo, e si chiama Dio. L'autore, probabilmente, ha scelto apposta questo nome conoscendone il significato, in quanto ha parenti italiani, e quindi si presume che conosca almeno un minimo la nostra lingua. Non è affatto una provocazione alla Sacra Romana Chiesa, bensì un dato di fatto: Dio diventerà effettivamente immortale e quasi onnipotente, proprio come un dio, anche se sarà tanto feroce da non aver nulla a che spartire con quello della religione cristiana. Tutto parte da una misteriosa maschera di pietra azteca, che Lord Joestar acquista da un antiquario londinese durante il viaggio che fu fatale alla sua consorte. La storia continua poi con duelli, intrighi e inseguimenti fino a coinvolgere addirittura Jack lo Squartatore e i due cavalieri della sanguinaria Elisabetta I, risorti per l'occasione! Ma Dio non demorde, e anche Joseph, nipote americano di Jonathan, dovrà affrontare le creature al suo servizio, frutto di quegli esperimenti nazisti volti alla creazione del superuomo nietzchiano, e addirittura un vampiro! Lotta dura anche per il secondo **Jojo**. Suo nipote Jotaro Kujo, studente giapponese, dovrà invece affrontare direttamente Dio per salvare la propria madre, Holly. Jotaro è il primo Joestar a possedere il potere dello *Stand*, 'onde occulte' racchiuse in alcune persone entrate in contatto con Dio: ognuno ha un diverso tipo di *Stand* con caratteristiche peculiari. In un secondo tempo **JoJo** sarà aiutato nella lotta contro gli *Stand* nemici dal suo zio naturale, Josuke Hijikata, figlio illeggittimo dell'irrequieto Joseph e dell'insegnante giapponese Tomoko Hijikata, con la quale tradisce la moglie italiana Susie Q (pare che Araki, nonostante la sua parentela, non abbia le idee del tutto chiare per quanto riguarda i nomi di persona che si usano da queste parti... Nda). Josuke, che ha un look molto post-punk, quasi psychobilly, assume un ruolo molto importante nell'ultimo periodo della serie fino a diventare praticamente il protagonista assoluto di una storia dai risvolti decisamente cyberpunk. Insomma, è tutto da vedere e da gustare questo poliedrico calderone di azione, mistero, forza, avventura e science-fiction. Una saga che porterà un po' di **Action** nelle vostre letture... a partire dal prossimo mese.

JoJo © Araki/Shueisha

ALLACCIATE LE CINTURE

Cosa succede quando si inizia a leggere **Le bizzarre avventure di JoJo**? Prima di tutto si resta allibiti dall'ambientazione (ma come? Un manga ambientato nell'Europa del 1800?!?); dopodiché si viene investiti, più che dal personaggio principale, dalla *nobile* malignità di Dio Brando, il personaggio più str... cattivo mai apparso in un fumetto. Costui ha fascino, ingegno e malizia quel tanto che basta per distruggere nell'arco di poche pagine la vita del vero protagonista del manga: è una sorta di versione maschile di Iriza Legan (ricordate l'acida rivale di *Candy Candy*?) elevata alla ventesima potenza e dotata in più di un'ambizione degna del peggior *cattivo* di un romanzo d'appendice. Il lettore resta sommerso da uno stato di solitudine, la stessa che prova il povero **JoJo**, e quando la dolce e coraggiosa Elena resta l'unica a tendergli una mano, si ha la sensazione di essere veramente risollevati. La pazzia, poi, inizia a pervadere ogni singola storia della stirpe di **JoJo**, il primo manga che utilizza la tecnica del cambio di protagonista per narrare una storia che si sviluppa nell'arco di molti anni, dove ogni periodo costituisce una saga a se stante, mentre i personaggi principali diventano comprimari, invecchiano e, all'occorrenza, muoiono. E non aspettatevi né tecniche avanzate di arti marziali orientali, né punti di pressione: verrete letteralmente strabiliati (prima con moderazione, poi a getto continuo) con i più assurdi super-poteri che abbiate mai visto. Lo *Stand* si manifesta come una sorta di fantasma guerriero, un super-io concreto e tangibile che si sprigiona dal suo possessore umano e combatte facendo uso di cazzottoni, onde ultrasoniche, lingue perforanti, lucchetti paralizzanti, teletrasporti fagocitanti, buchi neri portatili, capelli animati e tutto quello che può saltarvi in mente e molto di più. Non c'è da meravigliarsi che in Giappone (come ormai hanno detto e ripetuto tutti) **Le bizzarre avventure di JoJo** sia il fumetto che si alterna a *Dragonball* di mese in mese in vetta alle classifiche di gradimento!

AB

GAME OVER

*In tutta la sua maestosità, beccatevi **Mazinga Z**, attorniato dai suoi nemici più cattivi.*
© Dynamic Planning/Toei/Bandai 1993

Per questo mese ero intenzionato a presentarvi un nuovo capitolo di **Eroi**, ma quando ho saputo dell'uscita di una nuova cartuccia gioco per il Super Nintendo, non ho saputo resistere, e ho pensato subito di proporvela.

Dopo la trasposizione video-ludica di *Mazin Saga* sul *Megadrive* (**KM-12**), ecco un altro fumetto di Go Nagai diventare un nuovo videogame; questa volta però non si tratta di una nuova opera del famoso autore, ma bensì di uno dei suoi vecchi cavalli di battaglia:

MAZINGA Z

Sapendo dell'uscita di questo titolo, mi sono subito chiesto se il famoso robottone avrebbe lanciato i suoi *Rocket Punch* (pugni a razzo) e tutte le sue molteplici armi (altrimenti non avrebbe avuto senso come gioco), e la risposta è stata sì (ci pensate? Li tira veramente!!). Appena inserite la cartuccia e accendete l'apparecchio, venite accolti dalla versione strumentale della sigla televisiva, mentre nello sfondo si trova Mazinga in posa plastica pronto ad agganciarsi con l'Hover Pylder, che giunge infatti dalla parte destra dello schermo e si inserisce nella testa del robot. Se ora premete il tasto *start* ha inizio il gioco. Prima di iniziare il primo round, potete gustarvi alcune scene semi-animate realizzate alla perfezione in stile cartone animato. Il gioco è un misto fra le *piattaforme* e un *beat'em-up* a scorrimento orizzontale: voi naturalmente pilotate Mazinga Z e dovete distruggere i mostri meccanici del dottor Inferno sino ad affrontarne uno più potente alla fine di ogni livello di gioco. Mazinga, per raggiungere il suo scopo finale, ha a sua disposizione diverse armi: due pugni a razzo, azionabili con i tasti superiori R e L sempre utilizzabili, che una volta lanciati vi ritorneranno indietro dopo breve tempo (tira i pugni proprio come nella serie TV, che bello!!!). Le altre armi, invece, sono selezionabili con il tasto A e potete poi utilizzarle premendo verso l'alto la croce direzionale e premendo successivamente il tasto Y; attenzione però, perché queste armi esauriscono la loro energia, che si reintegra solo dopo alcuni minuti. Potete inoltre avere sempre sotto controllo la situazione del vostro robot: in basso a sinistra avete la barra di energia che decresce ogni qualvolta venite colpiti e al di sotto di questa, ce n' è un'altra che indica l'energia delle armi mentre al centro dello schermo in basso avete un piccolo schermo che visualizza l'arma in uso. Oltre alle armi, potete picchiare i cattivi con calci e pugni con il tasto Y, che combinato con il pulsante dei salti A e/o quello direzionale dà origine a diverse combinazioni d'attacco corpo a corpo, è anche possibile parare i colpi avversari mantenendo premuto il tasto Y. Mentre procedete nel gioco, avrete a disposizione anche alcuni *power up* per rigenerare l'energia o potenziare i pugni a razzo per breve tempo. Potete anche cambiare i parametri di gioco, premendo il tasto *select* nello schermo dei titoli. Come puro divertimento; infine, aspettate la dimostrazione terminato lo schermo del titolo e vedrete scorrere in alto il testo della sigla (ovviamente quella giapponese) illuminandosi in sincrono con le note della canzone proprio come in una sorta di *karaoke*. I fondali e le scene introduttive sono veramente bene realizzate, e anche le animazioni sono decenti; un po' piccolo invece Mazinga Z (e chi se ne frega, l'importante è che tiri i pugni!). Il gioco a lungo andare risulta ripetitivo e noioso e per altro abbastanza semplice: se siete particolarmente esigenti non vi consiglio l'acquisto, se invece siete fan del mitico robot (come me... e poi tira i pugni!!!) non potete perderlo assolutamente. Ciao a tutti e ... Rocket Punch!!

Andrea Pietroni

Eccolo, guardatelo, che carino quando lancia i suoi pugnini. Guardate anche come è imponente nello schermo dei titoli, proprio un simpatico robottino.
© Dynamic Planning/Toei/Bandai 1993